
LA ENTRADA AL MUNDO DE LAS MÁQUINAS OPERADAS POR MONEDAS
Marzo 1993
Año 2, No. 2
INTER
VIDEO
FATAL FURY 2
MORTAL KOMBAT
• Entrevista con el Lic. Enrique Ramírez.
• La loca carrera de precios.
• Poster y suplemento ¡GRATIS!
México ¡El gran potencial!



¡ SUSCRIBASE A INTERVIDEO ! ¡ GANE DINERO INICIANDO SU PROPIO NEGOCIO !

En México, la industria de los videojuegos y el entretenimiento está en pleno desarrollo en México y es hoy la mejor opción para invertir y obtener jugosas ganancias.

Inter Video le informa sobre las últimas novedades y los mejores precios en el mercado. Suscríbase hoy utilizando el cupón que se incluye en este número. Haga su cheque a nombre de *Revista Inter Video S.A.*

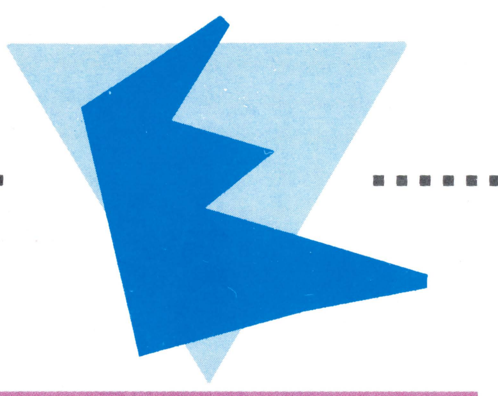
* Si usted tiene máquinas, equipo o refacciones usadas que quiere vender, ¡Anúnciese sin costo en *Inter Video*! Oferta válida sólo para particulares previa comprobación.

* Pida mayores informes a:

Revista Intervideo S.A.
Av. Río Consulado 262
Col. 7 de Noviembre
07840 México, D.F.
Tel. 551-5441; FAX 760-5506



Editorial InterVideo, S.A. de C.V.
Av. Rio Consulado 262, Col. 7 de Noviembre, 07840, México, D.F.
Tel. 771-2323, Fax 771-2257.



EDITORIAL

A dos meses de iniciado el año, las espectativas económicas del país atraviesan por la etapa de consolidación esperada; la estabilidad económica, antes que el crecimiento y la tan anhelada inflación de un dígito, hacen que la desaceleración de la economía se prolongue durante algunos meses mas o muy probablemente durante el resto del año, lo que representa que en la industria (y en especial la nuestra) se siga sintiendo la falta de liquidez. Esta es una de las razones por las que debemos tener cuidado al invertir, ya que la recuperación de la misma puede ser más lenta de lo deseado.

Pero no todo se presenta tan obscuro, pues luego de varios meses sin que salieran al mercado juegos que garantizaran esa rápida recuperación de lo invertido, se han comenzado a perfilar algunos juegos que prometen buenos ingresos, lo que ayudaría en mucho a la estabilización de nuestra industria, conocida como del "coin up", es decir, de máquinas operadas por monedas.

Hablando del "coin up", debemos aclarar que las máquinas de videojuegos son sólo una rama de esta gran industria, por lo que no debemos sorprendernos si comenzamos a notar en la revista algunas máquinas que pertenecen a otras categorías.

Por otra parte, quiero comentarles que durante el presente año se llevarán a cabo tres eventos importantes en nuestro país, mismos que hablan del rápido crecimiento de nuestra industria; me refiero a las exposiciones que están por celebrarse en los meses de Mayo, en el Distrito Federal; Junio, en la ciudad de Guadalajara; y Julio, nuevamente en la capital de la república, de los cuales estaremos comentando en los próximos números de la revista Inter Video. De igual manera hablaremos sobre las últimas novedades que se presenten en la exposición ACME de Las Vegas, los días 11-13 de Marzo, donde estará presente Inter Video.

Como ustedes pueden ver, el tiempo va que "vuela" y debemos mantenernos siempre al día; usted podrá estarlo mientras continúe leyendo nuestra revista. Si todavía no ha hecho su suscripción, llámenos hoy mismo.

Ing. Héctor Alvarado M.
DIRECTOR GENERAL



COMITE EDITORIAL

Director General: Ing. Hector Alvarado M.
Coordinación General: Lic. Carmen Valay
Comercialización: Ing. Antonio Tello
Suscripciones: Lic. Irma García S.
Editor: Lic. David Tamez L.
Dirección de Arte: JR Hemández

Portada: Francisco Ocampo
Sistemas: Emiliano Chacón A.
Colaboradores:
Maria Eugenia López, Ing. Gerardo Gómez T., Arq. Luis Carrillo,

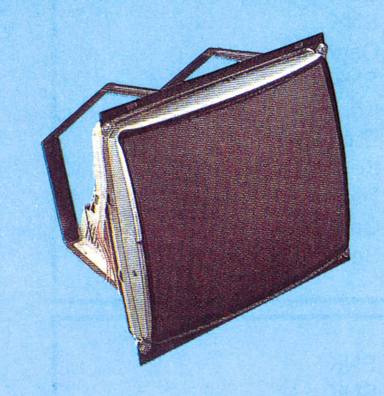
Inter Video es de aparición mensual e investiga sobre la seriedad de sus anunciantes y colaboradores pero no se responsabiliza por las ofertas, ni ningun trato comercial, entre vendedor o comprador ni idea(s) **consernientes** al artículo.

Permisos en trámite

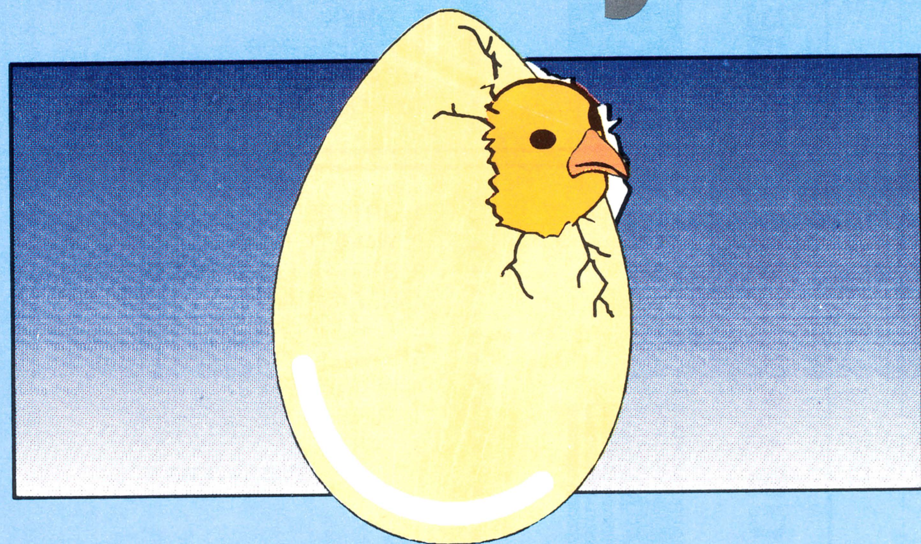
Impreso en México: por Publicidad **Auris**, Tel. 561-4128.





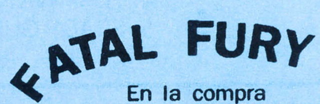






Ya que somos de los pioneros en la industria de los Video juegos. Y siempre nos hemos especializado en sistemas de cartuchos, continuamos a la vanguardia ahora con

«NEO GEO»



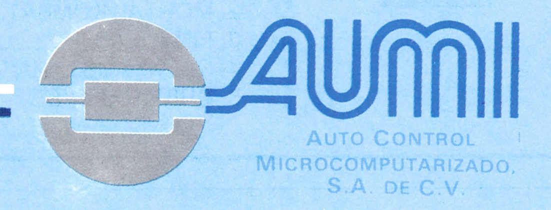
En la compra de su NEO-GEO le obsequiamos un cartucho*



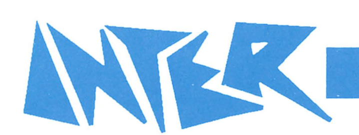
Recuerde que con nosotros siempre encontrará desde un botón hasta la máquina de su agrado.

Pregunte por nuestras ofertas espectaculares y se convencerá.

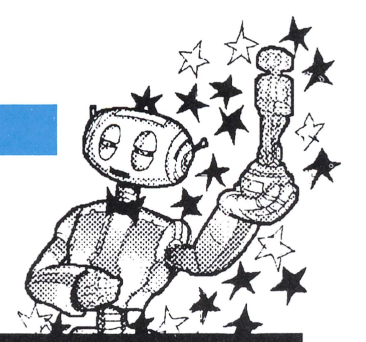
Atención Centro y Sudamerica.



Norte 66 No. 3445, Col. 7 de Noviembre, 07840, México, D.F.
Tels. 551-1745, 551-5441, 551-4454, 551-0984,
Fax 760-5506, Lada 91 (5).,
(a unos pasos del metro CONSULADO línea 5)

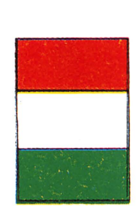


F E B R E R O 1 9 9 3



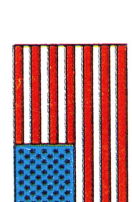
LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MUNDO

MEXICO



1. MORTAL KOMBAT	Bally Midway
2. ART OF FIGHTING	SNK
3. STREET FIGHTER II CE	Capcom
4. WORLD HEROES	SNK
5. SUNSET RIDERS	Konami
6. CAPITAN AMERICA	Data East
7. X-MEN	Konami
8. TUMBLE POP	Data East
9. CAPITAN COMANDO	Capcom
10. GOLDEN AXE II	Sega

ESTADOS UNIDOS



1. ART OF FIGHTING	SNK
2. WORLD HEROES	SNK
3. STREET FIGHTER IICE	Capcom
4. NECK N´ NECK	Bundra
5. AERO FIGHTERS	Mc O´River
6. RAIDEN	Fabtek
7. WRESTLEFEST	Technos
8. IREM SKINS	Irem
9. VARTH	Romstar
10. KING OF MOSTERS II	SNK

Máquina Completa

1. LETHAL ENFORCERS	Konami
2. MORTAL KOMBAT	Williams
3. STREET FIGHTER IICE	Capcom
4. TERMINATOR 2	Midway
5. SPACE GUN	Taito

INGLATERRA

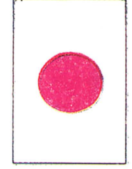


1. WORLD HEROES	SNK
2. STREET FIGHTER IICE	Capcom
3. OLYMPIC SOCCER	Seibu
4. FOOTBALL	Taito
5. UNDERCOVER COPS	Irem

Máquina Completa

1. SUZUKA 8 HOURS	Namco
2. MORTAL KOMBAT	Midway
3. FINAL LAP II	Namco
4. F1 EXHAUST NOTE	Sega
5. DRIVER´S EYES	Namco

JAPON



1. ART OF FIGHTING	SNK
2. STREET FIGHTER II CE	Capcom
3. WORLD HEROES	SNK
4. STREET FIGHTER II	
5. SUPER SHANGHAI	Taito
6. AERO FIGHTERS	Video System
7. SUPER WORLD STADIUM ´92	Namco
8. CUP SOCCER	Seibu
9. UNDERCOVER COPS	Irem
10. FATAL FURY	SNK

Máquina Completa

1. VIRTUA RACING DELUXE	Sega
2. FINAL LAP 3	Namco
3. SUZUKA 8 HOURS DELUXE	Namco
4. SUZUKA 8 HOURS Stand	Namco
5. MAD DOG McCREE	Atari

AUSTRALIA

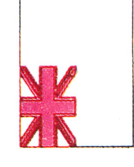


1. STREET FIGHTER IICE	Capcom
2. ART OF FIGHTING	SNK
3. WORLD HEROES	SNK
4. CUP SOCCER	Seibu
5. STREET FIGHTER II	Capcom
6. DYNA BLASTER	Irem
7. VENDETTA	Konami
8. UNDERCOVER COPS	Irem
9. FATAL FURY	SNK
10. AERO FIGHTERS	Video System

Máquina Completa

1. SUZUKA 8 HOURS	Namco
2. MAD DOG McCREE	Atari
3. FINAL LAP II	Namco
4. MORTAL KOMBAT	Midway
5. RACE DRIVIN´	Atari

HONG KONG



1. FIXEIGHT	Toaplan
2. BOMBER MAN	Irem
3. VARTH	Capcom
4. MORTAL KOMBAT	Midway
5. ZING ZING ZIP	Tecmo

Máquina Completa

1. FINAL LAP II	Namco
2. SONIC BLASTMAN	Taito
3. STEEL TALONS	Atari
4. ROAD RIOT	Atari
5. ARM CHAMPS II	Jaleco

Tiempo de organizarnos



ENTREVISTA CON EL
LIC. ENRIQUE RAMIREZ

El Lic. Enrique Ramírez es un prominente hombre de negocios que se inició en la industria de los videojuegos hace más de 12 años, cuando en México aparecieron las primeras máquinas con juegos de la empresa Atari; también se considera que fue él uno de los primeros fabricantes en el país.

Durante todos éstos años, el lic. Ramírez ha trabajado arduamente y ha hecho grandes esfuerzos para sobresalir en la industria de los videojuegos en México. Actualmente es distribuidor de toda la línea de productos Wei-ya, es decir, monitores, palancas, fuentes, etc.

I.V. Lic. Ramírez, algunas personas han llegado a pensar que los videojuegos son negativos, cuál es su opinión?

E.R. Yo pienso que la mayor parte de los ataques son infundados y que solo uno que otro pueden ser considerados seriamente. Para empezar, creo que todos los excesos son malos, por ejemplo: si un niño o joven se pasa 2 o más horas pegado a la máquina de videojuegos, sin cumplir con sus tareas y toma sin permiso el dinero de sus padres, pues eso sí es malo, pero no es culpa de las máquinas. Cualquier esparcimiento o diversión con cierta medida, es buena para la salud física y mental, y los videojuegos solo son una forma más de diversión sana que existe en todos los países del mundo, tanto en los desarrollados como en los subdesarrollados. Tan no son malos, que en muchos hospitales y centros de rehabilitación se utilizan como medio de terapia de coordinación psicomotriz y para tratar a personas que padecen el síndrome de "Dawn", despertando sus reflejos; de igual manera se usan en la NASA para entrenar a los astronautas; en algunas fábricas se recomienda a los empleados que se distraigan jugando con ellas durante sus horas libres; etc. Son muchos los ejemplos que pudiera citar y que muestran claramente que los videojuegos son buenos y positivos.

Los videojuegos son computadoras que interactúan con los jugadores y los hace aprender a razonar con mayor lógica y rapidez. Lo que sí es verdad, es que muchos son ya los juegos que muestran violencia, y éste es uno de los atques más frecuentes de los que sufrimos. Sin embargo, yo también me preguntaría el por qué, pues hay tantas caricaturas, comics, películas de las cuales puede surgir o surgen algunos juegos. Entonces, qué podemos decir "fue primero el huevo o la gallina"?; lo interesante del asunto es que los videojuegos que más gustan son los de violencia será porque somos una sociedad violenta ?, algunas personas han dicho que los juegos de violencia permiten a la persona desfogarse pegándole a 70 enemigos; en lugar de golpear a un hermano o a un amigo, en la máquina descargan su adrenalina.

I.V. Hemos escuchado que en Guadalajara, ciudad en la que usted radica, existen muchos problemas para operar máquinas de videojuegos, qué hay de cierto en ello ?

E.R. En Guadalajara son cuatro grandes Municipios: Guadalajara, Zapopan, Tlaquepaque y Tonalá, y cada uno de los Municipios dentro de su misma autonomía tiene reglamentaciones diferentes (muy similares, pero diferentes). Si se cumple con la reglamentación, que

no es tan difícil como en el Distrito Federal, se pueden operar las máquinas sin problemas, por supuesto, pagando tus impuestos. El reglamento está perfectamente establecido y solo se extienden las licencias Municipales si se cumple con las disposiciones del reglamento.

I.V. ¿ Usted opera máquinas ?

E.R. Sí, a principios del año 1992 empezamos a operar, pero con máquinas de "Vending", que son expendedoras de refrescos, nos ha ido muy bién en la operación de este tipo de máquinas y estamos ampliándonos contínuamente.

I.V. Nos enteramos que usted tuvo algunos problemas con la empresa Nintendo, ¿qué pasó?

E.R. Efectivamente, sucedió que estábamos importando algunas manufacturas de Taiwan que no eran originales y tuvimos algunos problemas con ellos por la cuestión de regalías, se las pagamos y se terminó el problema.

I.V. ¿Qué opina acerca de la competencia que existe actualmente, tanto en ventas como en operación ?

E.R. La competencia legal y comercial es buena, mientras sea entre nosotros los mexicanos; pero está sucediendo lo que ya veíamos venir: la competencia con orientales, una competencia desleal, ya que, estas empresas no pagan impuestos, debido a que no están bien establecidas, en oriente venden a un precio y al otro día ellos mismos en México lo venden más bajo, y no respetan a los distribuidores bien establecidos que pagan impuestos, I.M.S.S., rentas, luz, nominas, etc., ejemplo actual es el Combate Mortal.

Yo pienso que debemos organizarnos para parar este tipo de problemas y no dejar que esto continue, por que sino nos organizamos, en menos de un año tendremos que cambiar de giro.

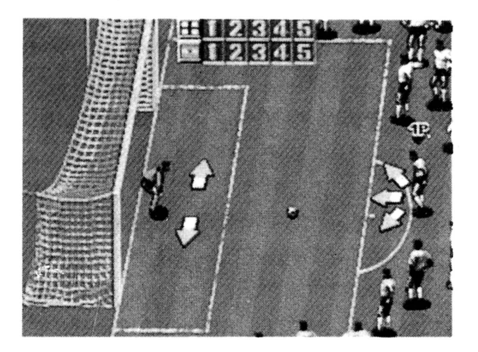
Yo invito a las empresas que han trabajado mucho y están bien constituidas, a que nos unamos.

Por lo demás "Videojuegos" es una industria que día a día va creciendo y de la cuál yo calculo que ya dependemos conservadoramente más de 20 mil familias y la mayor parte son de jubilados que solo así pueden sobrevivir.

I.V. Lic. Ramírez, estamos muy agradecidos por sus comentarios y le deseamos mucho éxito en sus negocios.



Los últimos, los más nuevos.



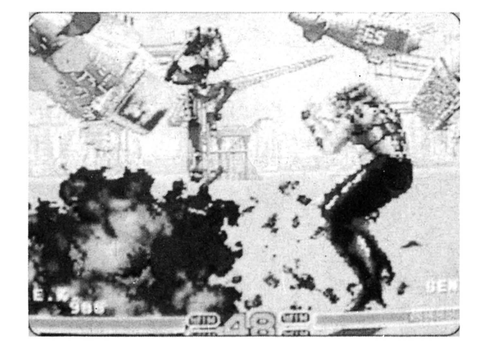
Super Sidekicks — SNK

Para todos los aficionados al fútbol soccer, la empresa SNK ha desarrollado un juego que los hará vibrar con sus emocionantes jugadas, nunca antes vistas en un videojuego. ¿Cuántas veces hemos asistido a un partido y visto acciones increíbles que nos hacen decir: ¡esa fue pura suerte!, hasta yo lo podría hacer?. Bueno, pues ahora tendrá la oportunidad de demostrarlo al jugar "Super Sidekicks", otro juego de la serie de 100 megas, introducido al mercado por la empresa conocida por su sistema Neo Geo.

Super Sidekicks, incorpora algunas de las acciones de su antecesor, Soccer Brawl, pero con un mayor grado de dificultad. Aunque el juego no ha cambiado mucho, la calidad de sus gráficas y características han sido mejoradas significativamente. Uno de los cambios más interesantes es el juego nocturno, donde las sombras que reflejan los jugadores, dan la impresión de las luces que se utilizan en los estadios verdaderos, eso sin descontar las emociones de los juegos que se desarrollan bajo la lluvia.

El programa consiste en siete juegos, cinco de los cuales son de prueba, y dos últimos que son dentro de un torneo de campeonato. Aparte de éstos, SNK ha provisto a Super Sidekicks de un comando que permite a los jugadores competir entre ellos para tener su propio campeonato privado.

Los jugadores podrán seleccionar su juego entre los equipos que conforman la Asamblea General de Equipos, entre los cuales están: Japón, Italia, Holanda, Francia, Estados Unidos, México, Brazil, España, Argentina, Corea e Inglaterra. En el comando denominado VS, está el grupo de Super Estrellas, que también es de características multinacionales.



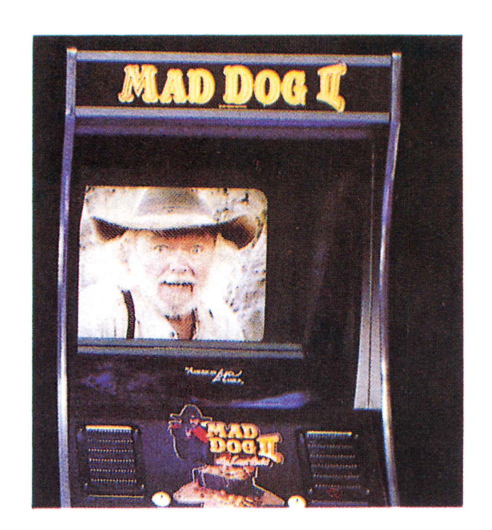
Dark Edge — SEGA

Con Dark Edge, la empresa Sega presenta un nuevo juego de peleas, que a diferencia de los demás, las acciones toman lugar en una misteriosa y violenta tierra del futuro. El escenario es un poco ambiguo, pero al parecer, éste es el tipo de ambientes que normalmente se utilizan en las películas de ciencia ficción. En esa tierra, en lugar de existir seres vivientes que viven cómodamente y en armonía, veremos fuerzas del mal que deben ser eliminadas.

Al parecer, los seis personajes del juego llegaron de una u otra manera hasta esa tierra misteriosa, atravesando una tierra incendiada, para luego ser obligados a pelear entre ellos. Cuando terminan las acciones, liberan a toda esa tierra de las fuerzas malignas que la mantienen bajo opresión.

Dark Edge es el último juego de Sega con sistema de 32 bits y perspectiva tri-dimensional. Además del amplio repertorio de golpes y patadas, cada uno de los personajes posee un particular movimiento de ataque que si es utilizado apropiadamente, puede ser mortal para su oponente.

El control está provisto de la siempre presente palanca de ocho movimientos direccionales y cinco botones. Para ganar, el jugador deberá pasar las ocho etapas y vencer a "Boss", conocido por todos como el más rudo oponente de ese territorio.

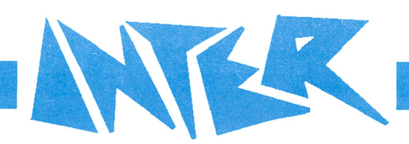


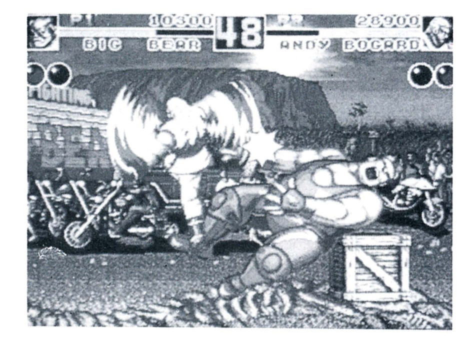
Mad Dog II: The lost Gold — A. L. GAMES

La empresa American Laser Games, ha diseñado la continuación al popular videojuego titulado "Mad Dog McCree", para seguir con las aventuras que permiten al jugador mantener una interacción con personajes de la vida real en varios escenarios del viejo Oeste.

En esta ocasión, los jugadores tendrán que buscar la forma de escapar de una tierra llena de indios agresivos, bandidos, y sobre todo, de los seguidores de Mad Dog; sólo así podrán llegar hasta el oro perdido. En las acciones, los jugadores parecen estar participando realmente en una película del Oeste.

Este juego será distribuído por diversas compañías y está disponible en muebles con pantalla gigante de 50 o 33 pulgadas. ¡Esperamos que pronto lo podamos disfrutar en México!.





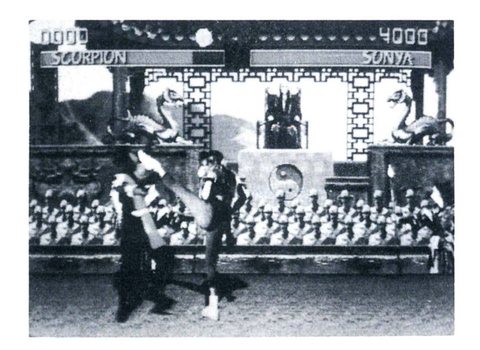
Fatal Fury 2 — SNK

De acuerdo a algunas personas, los juegos relacionados con peleas ayudan a aliviar la tensión que se acumula durante el día; segun ellos, los jugadores proyectan su propia vida y conflictos mientras juegan contra su oponente. Al final del juego, sus tensiones fueron disipadas y nadie dijo o hizo algo de lo que tendría que arrepentirse.

Continuando con la fuerte tradición que han acumulado los juegos de artes marciales, la empresa SNK tuvo el agrado de lanzar al mercado su nuevo éxito titulado "Fatal Fury 2", con ocho personajes a escoger y mucha acción para disfrutar.

Para comenzar, tenemos a los hermanos Terry y Andy; el primero es un experto en las artes marciales y Andy es un maestro de Koppo, una antigua forma de artes marciales practicada en Japón. Después tenemos a Joe Higashi, quien pelea con la técnica Muai Thai, una forma de box con patada; Kim kaphwan, un aficionado del Tae-Kwon Do; Big Bear, un luchador profesional; Jube Yamada, el máximo peleador de Judo; Chin Shinzan, uno de los artistas mundiales del Kung-Fu; y Mai Shiranui, una peligrosa Ninja.

Haciendo un poco de eco al juego "Street Fighter IICE", los jugadores de "Fatal Fury 2" pueden, si lo desean, retarse a sí mismos a pelear. Cuando el escenario está listo y los jugadores han escogido su retador, el juego se extiende hasta llegar a doce rounds. Los personajes son controlados por una palanca direccional de ocho movimientos y por cuatro botones. La palanca puede ser usada contra el oponente como arma de ataque o de defensa. SNK orgullosamente le invita a disfrutar de la continuación de "Fatal Fury".



Mortal Kombat — MIDWAY

El juego Mortal Kombat, último éxito de la empresa Midway, hace aparecer a todos los demás juegos de peleas, como obsoletos e irrelevantes. La historia incluye a siete de los más finos combatientes del mundo en escenas de lucha hasta la muerte. Todo se desarrolla en una fortaleza secreta dominada por el temible Shang Tsung. Esos siete magníficos son: Johnny Cage, un karateca estrella del cine; Liu Kang, representante de todos los templos Shaolin; Kano, un ambicioso mercenario del bajo mundo dominado por el "dragón negro"; Sub-Zero, un misterioso personaje miembro del legendario clan de ninjas chinos; Scorpion, un ninja del clan de las provincias; Sonya Blade, una mujer guerrera de las fuerzas especiales de los Estados Unidos; y Raiden, un guerrero místico.

El combate se desarrolla en 6 diferentes escenarios especialmente diseñados por Midway, con ambientación y sonidos tomados de la vida real. Ya sea que el jugador compita con la computadora o "cuerpo a cuerpo" con un jugador adversario, de igual manera deberá vencer a los demás oponentes y a sus propias imágenes creadas por espejos. Finalmente, peleará con el mutante Goro, la cual será lucha despiadada. Si la suerte lo acompaña y logra vencerlo, terminará enfrentandose a lo peor: Shang Tsung, el malvado todopoderoso de la isla. No olvide que Shang Tsung tiene la habilidad de transformarse en cualquiera de los otros adversarios a fin de confundirlo,



y solo la experiencia lograda en sus luchas pasadas podrá mantenerlo con vida.

Los combatientes presentados en el juego, son en realidad artistas en las artes marciales del área de Chicago, por ejemplo, Liu Kang, fue una de las tortugas ninjas en la película. De igual manera, los escenarios son parte real de la isla donde se encuentra la fortaleza misteriosa, misma que es utilizada para eventos privados.



Los personajes de Mortal Kombat tienen apariencia y movimientos casi reales. Sus golpes, patadas y vueltas, son ejecutadas con una precisión increíble y son acompañadas por gritos y aplausos de los espectadores que aparecen en la pantalla. Cada luchador posee su propio estilo y poderes secretos. Lo importante, sin embargo, es que usted pueda mantenerse hasta el final y se convierta en el gran vencedor.

El control del juego está a cargo de la popular palanca de ocho movimientos direccionales y cinco botones básicos. Dependerá de los jugadores el descubrir la combinación de movimientos secretos que se encuentran en los botones y la palancas de control. ¡No se equivoque, estamos hablando del juego más emocionante del mercado!

Estos son algunos de los últimos Hit´s en videojuegos profesionales

¡No se pierda el próximo número con las novedades que presenten en ACME 93!

EL REY DE LOS COPIADORES DENUNCIA SU TRONO



La revista Inter Video está interesada por mantener informados a sus lectores sobre los acontecimientos del mundo, que de una u otra manera afectan a la industria de los videojuegos. Por esta razón, estamos incluyendo en el presente número, una entrevista realizada por los reporteros de la revista EURO SLOT *al Sr. Paolo Di-Nunno. Creemos que situaciones como la que se comentan en su entrevista, son dignas de estudio, pues muestran gran similitud a las que actualmente se viven en nuestro país.*

Como todos sabemos, existen las empresas fabricantes de video juegos originales y aquellas dedicadas a copiar. Es dificil creer que alguna vez se podrán reunir para conversar y discutir abiertamente los asuntos de trabajo que ambas realizan, pero ¿deberían hacerlo?.

Bastante publicidad se ha presen-tado para denunciar en ésta y en otras revistas, la maldad que los copiadores están haciendo a los fabricantes de juegos originales. También ha habido mucha propaganda acerca de las acciones legales iniciadas por algunas empresas con el propósito de proteger sus derechos. La fiebre de la indignación ha alcanzado altos niveles, cuando los distribuidores de juegos originales tratan de retener lo más novedoso antes de que sus clientes lleguen a tener acceso a copias que les costarán menos de la mitad que un juego original. Lo anterior ha mostrado ser una tarea casi imposible, ya que las copias llegan con extraordinaria rapidez y destruyen inmediatamente el negocio de los juegos originales.

Se han hecho arreglos comerciales a escala mundial entre la JAMMA de Japón, la AAMA de Estados Unidos y la BACTA de Europa, para detener las copias; pero en el fondo de su corazón éstas agrupaciones deben saber que, en términos globales, solo están perdiendo su tiempo.

Existe una creencia popular en la industria de los juegos de entretenimiento, de que el mal de las copias nunca se resolverá por las vías legales. Así que la pregunta es ¿cómo puede solucionarse este problema y porqué, después de que las empresas han gastado bastante dinero tratando de perseguir a los copiadores, todavía algunos de los principales mercados de videojuegos en el mundo están conformados por menos de 10% de juegos originales?

La revista EuroSlot consideró que el tiempo había llegado para agarrar "al toro por los cuernos" e investigar el asunto desde su raíz. Así pues, después de haber escuchado y simpatizado con el caso de la persecución realizada por las empresas fabricantes de juegos originales, se dieron a la tarea de ver el problema desde el otro lado de la moneda. Para esto, se fueron directamente al sitio donde radica el que una vez fue el más talentoso de los copiadores, quizá el "rey de los copiadores", Di-Nunno Paolo, de Electronic Devices, quien tiene su empresa de fabricación y distribución en la ciudad de Milán, Italia.

De acuerdo a los que visitaron al Sr. Paolo, no lo encontraron a la defensiva y para su sorpresa, se enteraron de que tanto él como sus compatriotas comparten la opinión de los fabricantes originales, de que las copias destruyen el mercado.

¿Cuál es el problema entonces? En los términos más sencillos, éste se determina en base a dos asuntos básicos: comunicación y economía.

De acuerdo al Sr. Di-Nunno y su asistente Paolo Ronzio, ambos asuntos están

entrelazados, y coinciden en que Italia, como uno de los más grandes mercados en Europa, debería tomarse como un modelo para resolver el problema de las copias en el mundo.

Para entender los puntos de conflicto es importante tener cierto conocimiento sobre la economía local y las políticas industriales. Italia, como muchos otros países, está dividida en áreas ricas y pobres. Existe una triple división en el Norte, donde están incorporados los sectores comerciales de Milán, las regiones intermedias de la Italia central, y los más pobres del Sur.

En cada región existe un precio diferente y aceptable para jugar. En el Norte, un juego cuesta Lt500 N$ (.76) (solo una moneda se puede usar); en la región central, dos monedas de Lt200 cada una (Lt400 por juego) se deben utilizar, y el Sur el precio por juego es una moneda de Lt 200.

Los videojuegos son la columna vertebral de toda la industria, ya que las máquinas tipo casino no son permitidas.

El Sr. Paolo comentó que "las empresas de juegos originales deben darse cuenta del gran potencial que puede haber en Italia al lograrse un comercio con juegos legítimos. Actualmente existen más de 200,000 máquinas en el mercado, lo que puede significar un mercado de crecimiento anual de unos 60,000 juegos; pero lo que necesitamos es la oportunidad de comprar esos juegos a un precio que no sea prohibitivo. Los distribuidores italianos están en capacidad de juegos en grandes cantidades, pero necesitamos descuentos apropiados y, sobre todo, la oportunidad de ensamblar los juegos en Italia".

"En este momento estamos pagando entre -Yen 100,000 (Lt 1,040,000; US$ 823) y -Yen 165,000 (Lt 1,715,000; US$ 1,357) por un juego original. Si agregamos el 30 por ciento que los distribuidores pagan por el transporte, impuestos, etc., los precios se vuelven atemorizantes, pues sería hablar de cifras entre US$ 1,070 y US$ 1,764 por cada juego. Las empresas esperan ser liquidadas el primer día, así que el distribuidor queda totalmente descapitalizado. Luego de eso, el distribuidor debe vender a un operador que no le va a pagar sino hasta los 6 meses -tiempo promedio-; así que los distri-buidores actúan casi como banqueros, pues financieramente están cargando con TODOS los riesgos".

"Lo que más nos gustaría es crear una posición de mayor confianza entre nosotros y las empresas. Necesitamos importar las tabletas directamente de Japón, pero armadas solo con un "chip" original, para que el precio de la tableta no suba excesivamente y podamos

eliminar el 30 por ciento que se paga por impuestos.
Lo anterior daría un impulso a nuestra industria y nos permitiría utilizar las fábricas italianas para ensamblar el resto de los componentes para armar las tabletas".

"Actualmente solo existen dos compañías que permiten este sistema de ensamblaje a mayor escala: Konami y Data East. El Sr. Richard Dunn de Konami, inició este movimiento hace unos dos años, y desde entonces, Electronic Devices ha ensamblado y distribuído con éxito sus juegos en Italia. No existen juegos copias de Konami en Italia".

"Además, recientemente otras compañías se han acercado a nosotros para solicitarnos que distribuyamos sus juegos". Capcom ha contratado al Sr. Paolo en Italia para su juego titulado Warriors of Fate; también se está produciendo otro titulado Tad´s Heated Barrel.

Luego de haber escuchado estos puntos de vista les preguntaron:
¿No es este el caso de ... si no puedes con ellos, únete a ellos?

El Sr. Di-Nunno respondió:
"Tenemos que recordar que, dada la oportunidad, la mayoría de los operadores desearían tener juegos originales, pero el actual sistema de precios adoptado por la mayoría de las empresas, hace que esto sea solo un ideal poco probable, ya que tardarían mucho para recuperar sus inversiones."

"Es solo cosa de considerar la economía. Ver el precio de los juegos originales y el costo de cada juego. Cómo se podría lograr una forma de vida con esos precios, principalmente cuando recorda-mos que hay muy pocos juegos con la calidad de un Street Fighter II en el mercado."

"Pero, no hay duda que las copias arruinan el mercado. El mercado es inmediatamente saturado y el juego muere rápidamente. Nadie gana con esta situación." El Sr. Di-Nunno comentó que el sistema adoptado con la empresa Konami consiste en que, los "kits" llegan con un "chip" y algunos componentes, pero luego de pasar aduanas, el resto de los componentes son comprados en Italia. Una empresa italiana se encarga de ensamblar la tableta y luego son entregadas a Di-Nunno, quien las prueba y distribuye en el mercado.

Generalmente sucede que, cuando los juegos originales llegan completos desde Japón, no existen suficientes refacciones para repararlos en caso de necesidad; y si las hubiera, el precio sería bastante elevado. Di-Nunno admitió que, antes de que Konami le diera la comercialización de sus juegos, él era uno de los copiadores más notables en el mercado, a pesar de que con modestia cuestionó que realmente fuera el "rey de los copiadores."

No obstante, dijo que cuando su compañía producía copias, estaba en condiciones de respaldar a sus clientes - los operadores- con refacciones durante los siguientes tres o cuatro años. El actual sistema con el que se trabaja en Italia se traduce en estos términos: muchos operadores tienen sus juegos originales amontonados en alguna parte, esperando a que lleguen las refacciones ¡eso no es justo!.

Agregó que, a pesar de la propaganda, solo existen dos o tres copiadores en Italia y España; pero que la mayor amenaza viene de Corea, de donde emana la mayor cantidad de copias de mala calidad.

Di-Nunno sostiene que el problema que ha retrasado las negociaciones con las compañías productoras de juegos originales, no es otra cosa que la falta de confianza. "Ellos tienen miedo de que nosotros recibamos el "chip" original y luego nos dediquemos a sacar productos paralelos para enviarlos a todo el mundo, vía Suiza o Inglaterra."

"Nosotros hemos trabajado con Konami y hasta la fecha no hemos tenido problemas. Sin embargo, sí podemos entender a las compañías que piensan diferente, pues en Italia existen distribuidores con mala reputación. La recomedación sería que se unieran a una empresa respetable. En Italia existen unas 40-50 empresas distribuidoras".

"Sería fácil detectar cualquier desvío o los juegos paralelos que se encuentren entre los operadores a quienes se les han vendido productos. Si un operador compra regularmente un promedio de 10 a 20 juegos, es porque esa es la capacidad económica de su negocio; si de pronto comienza a pedir 200 juegos, daría a saber que su negocio ya no es legítimo. El control del mercado depende en gran parte del distribuidor, y si él está comprometido en el ensamblaje de juegos originales, entonces es de su mayor interés asegurarse que solo aquellos operadores confiables tengan sus juegos. La empresa debe establecer sus propias políticas, pues permitir paralelos o copiadores sería auto-destruírse.

"Se nos dió la exclusividad en Italia para negociar el Street Figther IICE, pero ya hemos terminado la comercialización de ese producto, pues hay muchas copias en el mercado y se está arruinando el negocio".

Di-Nunno respaldó lo que el mundo ya sabía: el juego Street Fighter IICE fue un juego extra ordinario, pero los juegos de tal excelencia han traído sus propios problemas en Italia -agregó-.

También comentó que en Italia hay muy pocas arcadas, pero sí existen muchos bares con dos o tres máquinas. Un operador mediano, tiene un mínimo de 200 máquinas para sobrevivir en unos 70 diferentes lugares. Pero cuando llega un buen juego al estilo de Street Fighter, deberá conseguir de inmediato, al menos unos 20, para colocarlos en sus mejores locales. No obstante, el precio actual de esos juegos originales lo hace casi imposible.
El mercado muestra que el 90 por ciento

de las máquinas se encuentran en bares, y que la única forma en que se puede operar exitosamente con originales será consiguiendo mejores precios. El mercado italiano recibe el mísmo número de tabletas que el total de los demás países europeos juntos. Casi todos compran un original para probar y luego buscar abaştecerse de copias. Esta no es una situación saludable.

Di-Nunno comentó que no todos los buenos juegos son copiados, por ejemplo, Olympic Soccer, de la empresa Seibu, del que dijeron no sería fácilmente copiable debido a los complicados componentes que se le instalaron. De ser así, el juego original tendrá el monopolio por un buen tiempo. También dijo que el suplir copias no era la mejor opción para los distribuidores, ya que tan pronto llegaran los originales, no se venderían. El caso es que luego de un tiempo, las copias también son copiadas; la mayoría de los operadores compran 10 tabletas copias, cinco para ellos y las otras para vender.
Entre otras cosas, Di-Nunno también aseguró que los italianos solo copian para el mercado interno, ya que el copiado en europa es bastante caro. Aunque en un tiempo él fue uno de los más reconocidos copiadores, ahora está ansioso por mejorar su reputación y le gustaría hacerlo en cooperación con otras empresas fabricantes de juegos originales.

Di-Nunno reconoce que el copiado en Italia y España se encuentra en el más bajo nivel, y que la gran amenaza viene de Corea en un 70 por ciento, y cuya calidad es realmente baja.

Los países que actúan como principales vendedores son: Suiza, Alemania, Taiwan y Hong Kong. Agregando que los países que trabajan principalmente con juegos originales son: Estados Unidos, Inglaterra y Japón. En éstos países existe un estrecha cooperación con las autoridades, mientras que en otros existe mucha apatía en relación a la proliferación de juegos copia.

Di-Nunno comentó que durante el "boom" de la industria de los videojuegos en 1982, los principales culpables del copiado fueron los japoneses, aunque ahora se le ha turnado a los coreanos. "Los coreanos copian el original y venden el diseño, por lo que es recomendable que, cuando usted compre una tableta la cuide, pues ya hay "chips" sacados del original para instalarse a las copias. Corea desarrolla las copias y fabrica "chips" como los originales. Luego envía los "kits", así que no hay exportación de tabletas, solo de componentes".

"Los mejores copiadores no son los coreanos, sino aquellos que están ocultos; ellos trabajan desde sus oficinas secretas, desde donde venden sus diseños. Algunas veces se cubren con la fachada de un distribuidor respetable, tal vez

en Italia o España. Di-Nunno también comentó que cuando se le dio la oportunidad de distribuir juegos originales, también se le abrieron nuevos espacios en el mercado a través de otras empresas con los juegos: Tad´s Heated Barrel, Shogun Warrior, de Koneco; y ahora está distribuyendo el nuevo éxito de Konami llamado Lethal Enforcers. También se le dio muestra del juego Warriors of Fate de Capcom.

El cree que el título que le adjudicaron de "rey de los copiadores" ya no es apropiado, pues sus compatriotas solo lo conocen como un talentoso técnico que es capaz de adaptar o modificar cualquier juego. Nos preguntamos si sería capaz de hacer un Street Fighter II, pero se nos dijo que quizá podría hacer algo similar pero que el verdadero tomó de dos a tres años para ser desarrollado.

¿Hacia dónde irá la industria después de este cambio? Di-Nunno comentó que Richard Dunn dio el primer gran paso hacia la dirección correcta cuando negoció la fabricación y distribución de los productos de Konami, y que esa acción estableció el tan necesario enlace entre Japón e Italia. Dijo también que ahora dependerá de las otras empresas, de su capacidad de comprender los problemas experimentados en Italia y otros países pobres.

Al preguntar si habría alguna posibilidad de que los europeos ganaran la batalla al estilo americano, es decir, estableciendo oficinas en todo el mundo para detectar y detener la proliferación de las copias. Pero la respuesta no se hizo esperar: NO, la única forma de ganar es mediante la negociación dentro de la industria, pues si el problema de Italia pudo resolverse, entonces aquellos que aquejan al mundo pueden también resolverse.

Se le preguntó a Di-Nunno cómo se vería afectado el negocio de las copias ahora que la tendencia para los videojuegos es la de venderse sólo como versión dedicada (máquina completa). A esto respondió diciendo, que los juegos "dedicados" pueden también ser copiados, pero que su negocio continuaría siendo el de vender tabletas.

¿Y qué sobre los coreanos? Di-Nunno comentó, que no debemos olvidar que la calidad que ellos producen es muy mala. Para terminar, dijo que, si les dieran la oportunidad de ensamblar los juegos originales en Italia, entonces el negocio de las copias estaría totalmente destruído.

Como podemos darnos cuenta, la problemática que se presenta en Italia es la misma que existe en México, las soluciones que se pueden dar a este problema en nuestro país son muchas, pero lo más importante es que las compañías fabricantes de videojuegos deben tener en cuenta las condiciones de cada país, y no tratar a todos los paises por igual.

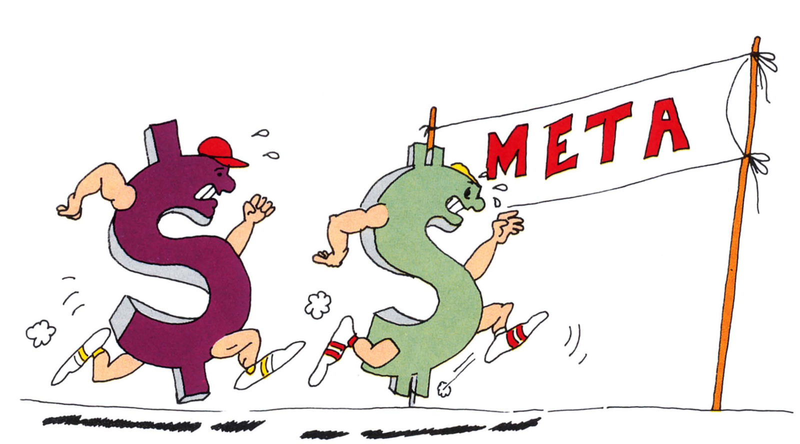


EL PRIMER JUEGO CON
MAS DE 100 MEGA
IMPACTO REVELADOR!!!
ART OF FIGHTING-SUPER ACCION PARA EL SISTEMA NEO-GEO
VIDEO GAMES
DE MEXICO, S.A. DE C.V.
Calle 5, No. 227, Col. Pantitlán de Iztacalco
08100 México, D. F. Tel. 756-7691; FAX 763-7751
ARTE DE PELEA/ART OF FIGHTING.
ART OF FIGHTING™
NAVY
© 1992 SNK COR

LA LOCA CARRERA DE PRECIOS

Ing. Héctor Alvarado M.

Después de muchos años de obscuridad, y aún peor, de descrédito, ya es tiempo de dignificar a la industria del **"coin-up"** (máquinas operadas por monedas). Debemos iniciar con el propio nombre con el que mucha gente conoce a nuestras famosas *"maquinitas"*. Todavía existen aquellos que las llaman máquinas **"tragamonedas"**, nombre que muy probablemente se ganó hace años, ya que muchas llegaron a hacer honor a ese nombre, pues efectivamente se *"tragaban"* las monedas de los incautos, sin dar nada a cambio. Bien se merecían las patadas y sacudidas, único consuelo que le quedaba a la irritada clientela que hacía intentos por recuperar su dinero. Pero ese tiempo ya pasó y está en nuestras manos que nunca mas regrese, para que se les llame por su nombre verdadero: **¡máquinas de videojuegos!**.



Además de los grandes problemas que se han tenido desde principios de los 80´s, cuando estaba prohibido importar videojuegos y los costosos impuestos de importación, ahora nos tenemos que enfrentar a los problemas de los permisos de operación (aunque existe un reglamento en el Distrito Federal, el que nadie o casi nadie puede cumplir, por el uso del suelo), los robos, asaltos, competencia en la comisión que se negocia, la falta de buenos juegos, ataques contínuos de periodistas, etc. (porque faltan muchos otros).

También nos enfrentamos al grave problema de los precios de los juegos, como el que se está presentando actualmente con el **"Mortal Kombat"**, lo cual muestra claramente el grado de desorganización tanto de las empresas comercializadoras, como de las empresas operadoras. Sobre éste último caso quiero hablarles brevemente.

Mortal Kombat es un juego que salió al mercado en el mes de Agosto del año pasado, pero a un precio excesivamente elevado (como máquina completa costaba alrededor de N$ 14,000.00). Posteriormente se pudo conseguir como "tableta o tarjeta" a un costo de N$ 8,000.00. Hasta aquí, y apesar de su elevado precio, era un buen juego desde el punto de vista recuperación de la inversión; sin embargo, para el mes de Enero de 1993, su precio bajo significativamente y se podía conseguir a N$ 3,000.00 o N$ 4,000.00, precio en el que muchas compañías comercializadoras y operadores lo compraron esperando que fuera un *"buen negocio"*; pero ¡que gran sorpresa les esperaba!, pues para principios de Febrero, el precio había bajado al grado de poderlo adquirir entre N$ 1,800.00 y N$ 2,200.00. Sin temor a equivocarme podría asegurar que fueron muchas las empresas que perdieron grandes sumas de dinero en *"Nuevos Pesos"* (al cierre de ésta edición ha bajado a N$ 1,700.00, y probablemente nadie logró recuperar su inversión).

Lo anterior es un claro ejemplo de la falta de organización de la que hablamos y de la cual, las empresas comercializadoras no tienen toda la culpa, ¿Por qué?. El orígen de éste problema se encuentra

en el Lejano Oriente, en donde las compañías **"hacen su Agosto"** al principio, dando el juego a precios elevados a los primeros compradores, quienes ingenuamente piensan que **"está de oferta"**; unos días después, llegan los segundos compradores y lo consiguen a un precio más bajo y, por supuesto, lo venderán a un costo menor que el de los primeros compradores, haciéndolos perder irremediablemente. De ésta manera se ha continuado el **"juego de precios"**, donde los únicos que ganan son las empresas orientales.

Si en verdad existiera una buena organización entre las empresas comercializadoras, se podría llegar a normar en cierto grado éste problema, en el cual nadie gana realmente.

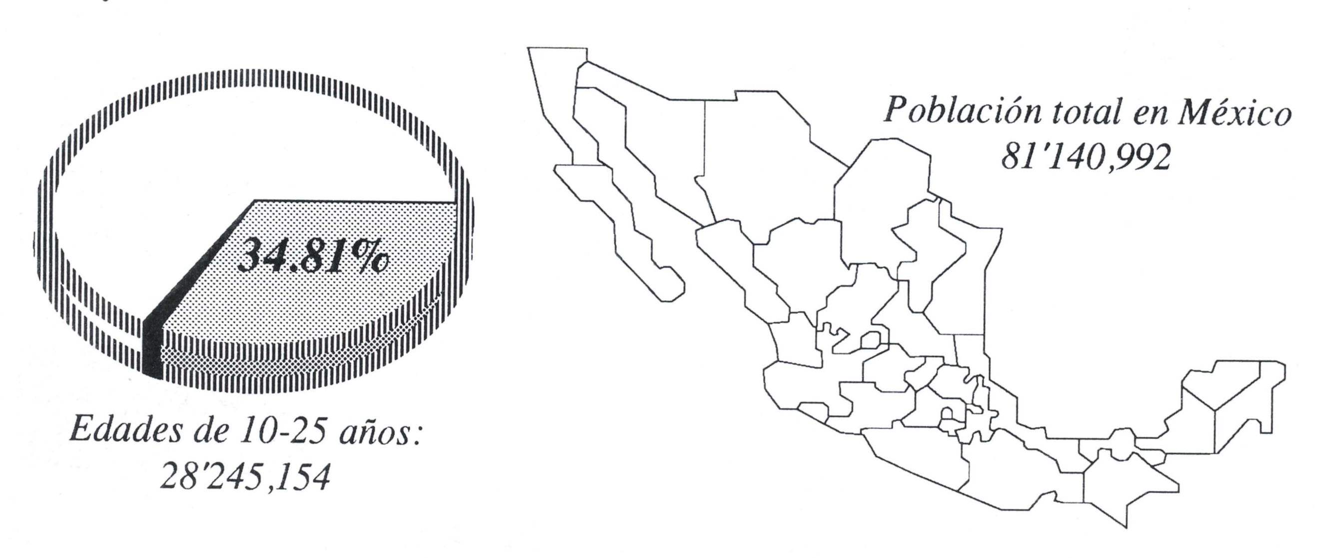
En resumen, tanto vendedores como compradores resultan afectados en ésta **"loca carrera de precios"**, que a nadie conviene y sí deja mucho que desear de nuestra industria. No obstante, debemos recordar que ésto ocurre principalmente cuando se trata de un juego que no es original.

México: el gran potencial

Estudio Socio-Económico del nivel de vida en México.

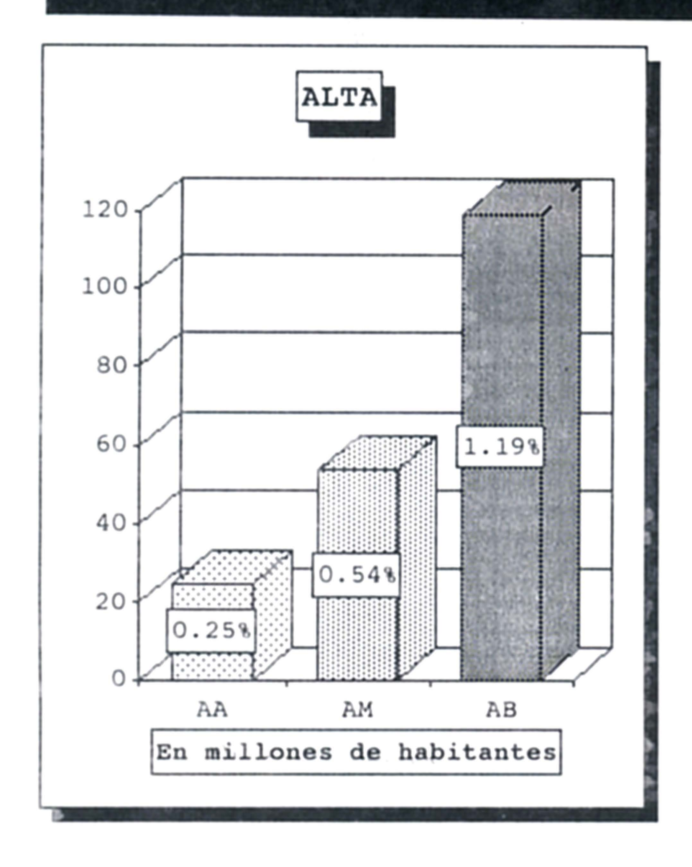
Para poder invertir adecuadamente, debemos saber cómo y dønde hacerlo, para lo cual es necesario conocer y ubicar los diferentes niveles socioeconómicos existentes en el país, de manera que podamos enfocar los esfuerzos de nuestro negocio al sector de nuestro interés. De igual forma, necesitamos conocer otros factores que de una u otra manera participan en éste proceso y que, en ocasiones, llegan a ser determinantes.

En las siguientes gráficas, podremos ubicar la población que hay en el país, misma que está dividida por Estados y niveles socioeconómicos.

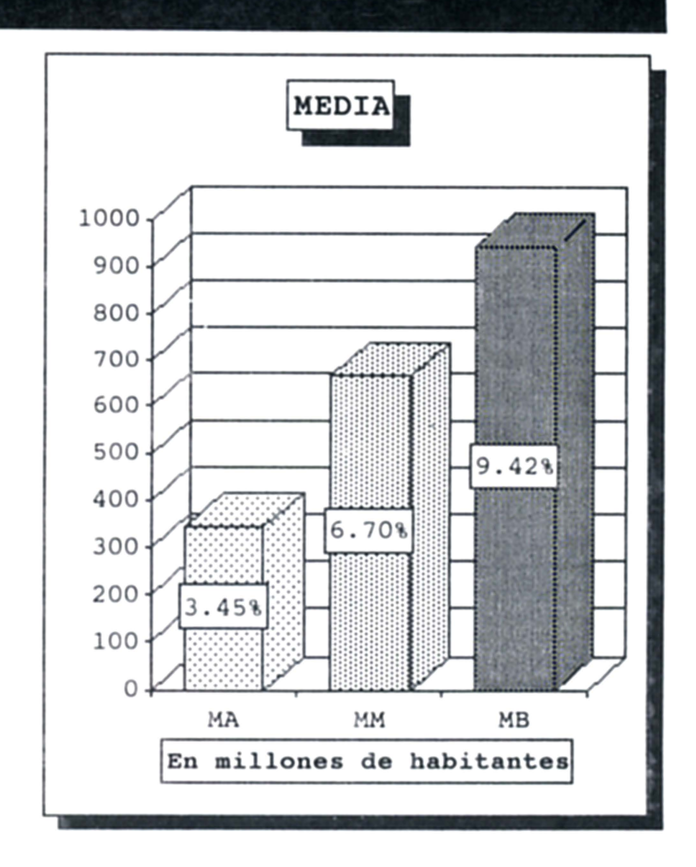


CALCULO DEL INGRESO MENSUAL DE LOS HOGARES			
Nivel Socioeconómico	Subnivel Socioeconómico	Simbología Empleada	Ingreso Mensual Familiar
Alto	Alto - Alto Alto - Medio Alto - Bajo	AA AM AB	Más de N$190,000.00 De N$84,000 a N$190,000 De N$42,000 a N$84,000
Medio	Medio - Alto Medio - Medio Medio - Bajo	MA MM MB	De N$13,000 a N$42,000 De N$6,500 a N$13,000 De N$4,200 a N$6,500
Bajo	Bajo - Alto Bajo - Medio Bajo Bajo	BA BM BB	De N$2,250 a N$4,200 De N$1,260 a N$2,250 De N$420 a N$1,260
Popular	....	P	Menos de N$420.00

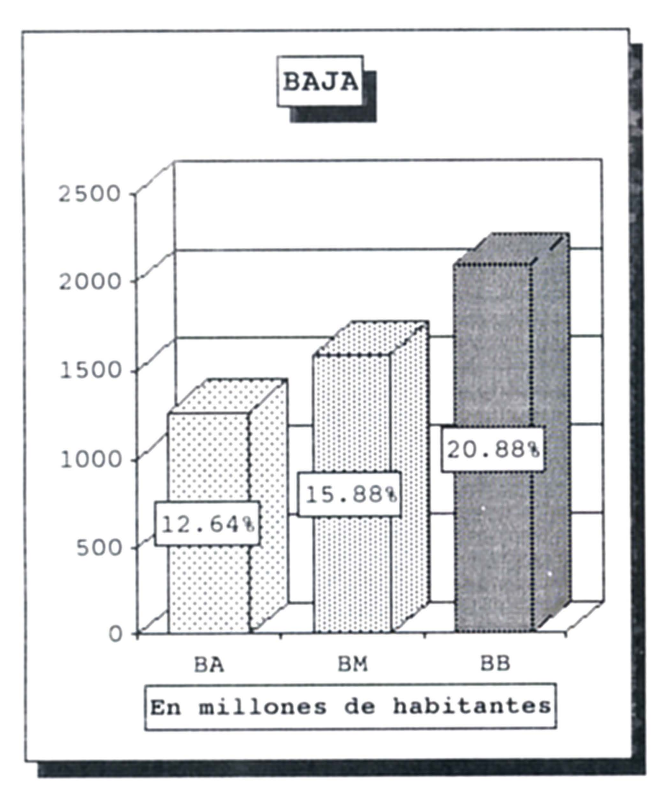

GRUPO DE LOS 90's
1er. MR. Video Musculo 93
Nacional
MUSCLE
MUSCLE
Domingo 28 de marzo de 1993, a las 11:00 hrs.
en el Teatro Ferrocarrilero, Cd. de México
Video TOKIO
Miguel Schultz 13-10
Col. San Rafael, Mex. D.F.
Tel. 703-1438.
CHRISMO
Texcoco 218
Col. Claveria, Mex. D.F.
tel. 341-5131.
OSAKA
Av. Rio Consulado 1389-bis
Col. Ex-Hipodromo de Peralvillo.
Tel. 583-7886.
Video CHIP'S
Blvd. Adolfo López Mateos 1135 Ote.
Celaya, Gto.
Tel. 373-68.
Video GALEX
Morelos 78
Tlaquepaque, Jal.
Tel. 35-1049.
Jimmy de Puebla
3ra. Poniente No. 1514,
Col. Morelos, Puebla, Pue.
Tel. 46-7214



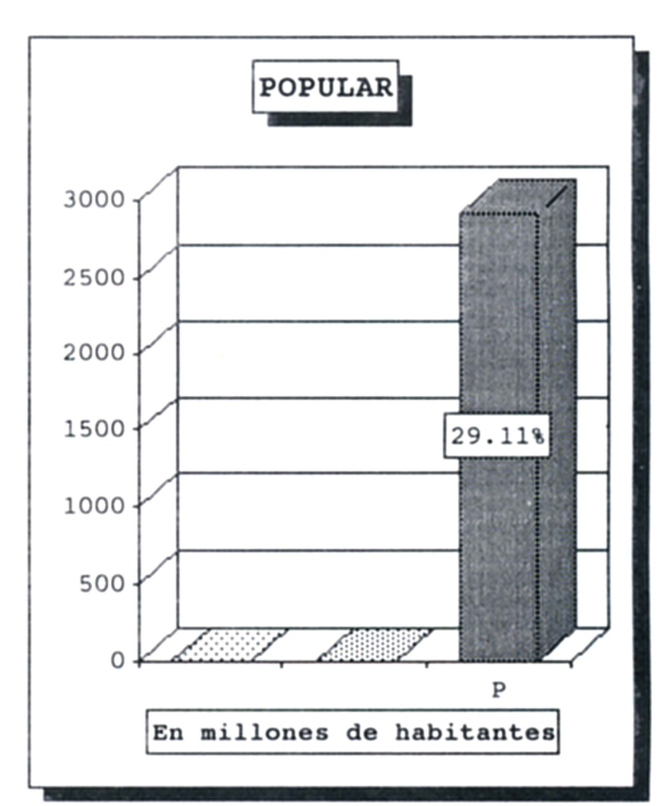
ALTA
120
100
80
60
40
20
0
0.25%
0.54%
1.19%
AA
AM
AB
En millones de habitantes



MEDIA
1000
900
800
700
600
500
400
300
200
100
0
3.45%
6.70%
9.42%
MA
MM
MB
En millones de habitantes



BAJA
2500
2000
1500
1000
500
0
12.64%
15.88%
20.88%
BA
BM
BB
En millones de habitantes



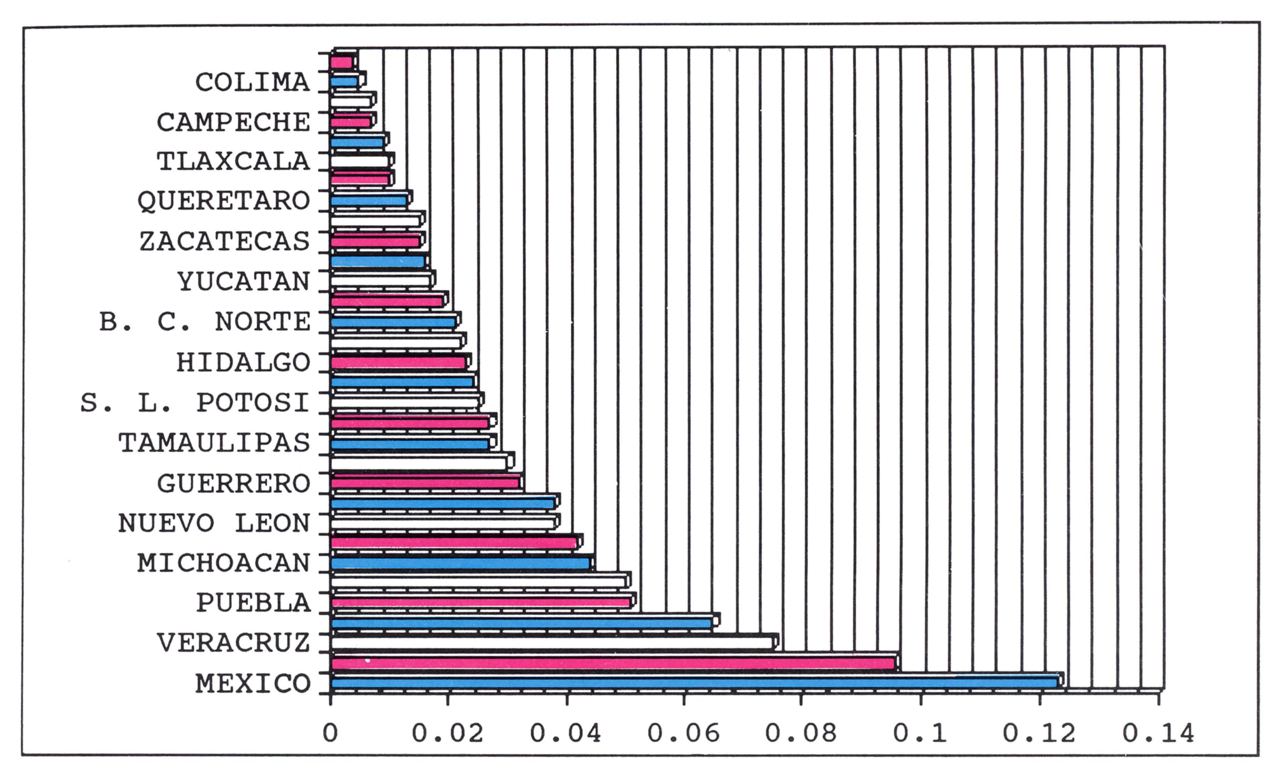
POPULAR
3000
2500
2000
1500
1000
500
0
29.11%
P
En millones de habitantes

NIVEL BAJO	Distribución del la Población por Edades				
EDADES	TOTAL POBLACION	TOTAL BAJA	BA (Baja-Alt	BM (Baja-Media	BB (Baja-Baja)
0-4	10,819,123	5,337,244	1,367,039	1,717,932	2,252,273
5-9	11,208,643	5,529,401	1,416,256	1,779,783	2,333,362
10-14	11,024,904	5,438,760	1,393,040	1,750,607	2,295,113
15-19	10,255,864	5,059,380	1,295,869	1,628,494	2,135,017
20-24	8,308,308	4,098,620	1,049,787	1,319,248	1,729,585
25-29	6,796,468	3,352,805	858,761	1,079,188	1,414,856
30-34	5,717,341	2,820,455	722,409	907,837	1,190,209
35-39	4,859,358	2,397,198	613,999	771,601	1,011,598
40-44	3,711,834	1,831,106	469,005	589,390	772,711
45-49	3,153,738	1,555,789	398,487	500,771	656,531
50-54	2,540,291	1,253,166	320,976	403,364	528,826
55-59	2,010,426	991,755	254,025	319,229	418,501
60-64	1,709,930	843,535	216,056	271,514	355,965
65-69	1,256,090	619,649	158,712	199,450	261,487
70-74	877,641	432,954	110,893	139,358	182,703
75-79	626,995	309,307	79,223	99,558	130,526
80-84	426,424	210,362	53,880	67,710	88,772
85 Y MAS	396,353	195,527	50,081	62,936	82,510
N. E.	522,392	257,704	66,006	82,949	108,749
TOTAL	86,222,123	42,534,717	#########	13,690,919	17,949,294

NIVEL ALTO	Distribución del la Población por Edades				
EDADES	TOTAL POBLACION	TOTAL ALTA	AA (Alta-Alt	AM (Alta-Media	AB (Alta-Baja)
0-4	10,819,123	214,802	27,138	58,504	129,160
5-9	11,208,643	222,535	28,116	60,611	133,808
10-14	11,024,904	218,887	27,655	59,617	131,615
15-19	10,255,864	203,619	25,726	55,458	122,435
20-24	8,308,308	164,952	20,840	44,927	99,185
25-29	6,796,468	134,936	17,048	36,752	81,136
30-34	5,717,341	113,511	14,341	30,916	68,254
35-39	4,859,358	96,477	12,189	26,277	58,011
40-44	3,711,834	73,694	9,311	20,072	44,311
45-49	3,153,738	62,614	7,911	17,054	37,649
50-54	2,540,291	50,435	6,372	13,737	30,326
55-59	2,010,426	39,915	5,043	10,871	24,001
60-64	1,709,930	33,949	4,289	9,246	20,414
65-69	1,256,090	24,938	3,151	6,792	14,995
70-74	877,641	17,425	2,201	4,746	10,478
75-79	626,995	12,448	1,573	3,390	7,485
80-84	426,424	8,466	1,070	2,306	5,090
85 Y MAS	396,353	7,869	994	2,143	4,732
N. E.	522,392	10,372	1,310	2,825	6,237
TOTAL	86,222,123	1,711,844	216,278	466,244	1,029,322

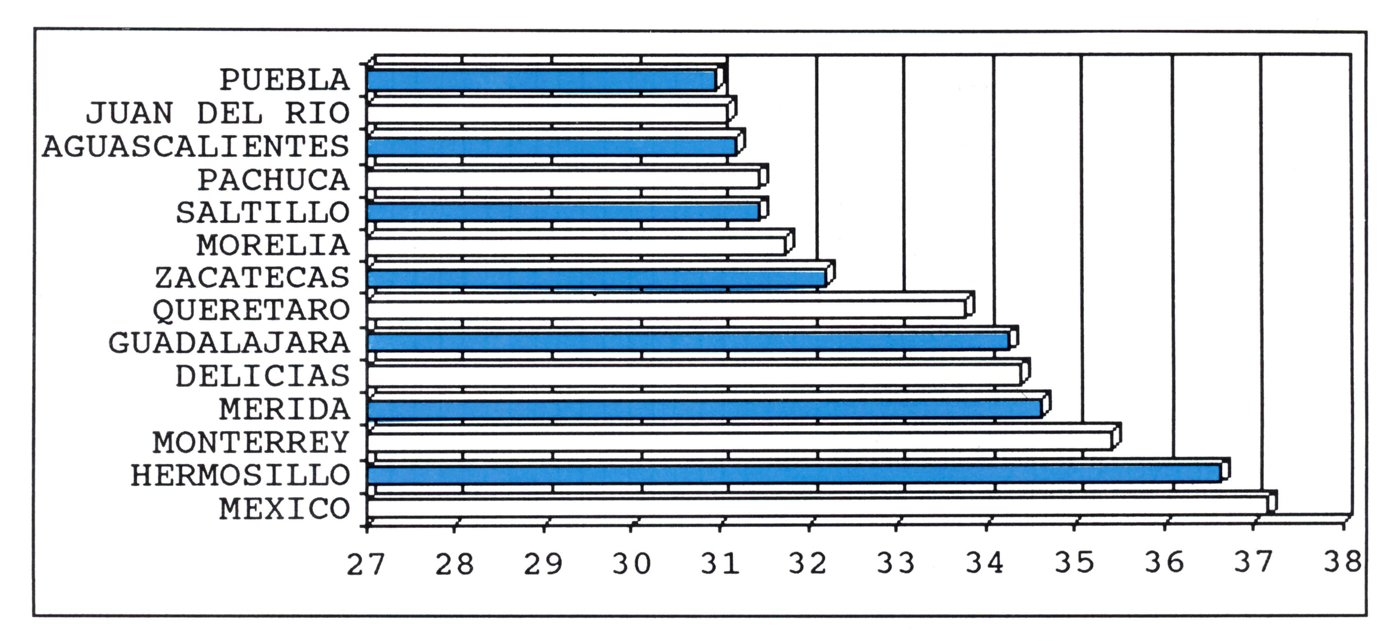
Graficas Socio-Econòmicas

NIVEL MEDIO	Distribución del la Población por Edades				
EDADES	TOTAL POBLACION	TOTAL MEDIA	MA (Med-Alta	MM (Med-Media)	MB (Med-Baja)
0-4	10,819,123	2,117,216	372,855	724,849	1,019,512
5-9	11,208,643	2,193,442	386,279	750,946	1,056,217
10-14	11,024,904	2,157,486	379,947	738,636	1,038,903
15-19	10,255,864	2,006,991	353,444	687,112	966,435
20-24	8,308,308	1,625,870	286,326	556,632	782,912
25-29	6,796,468	1,330,015	234,224	455,343	640,448
30-34	5,717,341	1118838	197,034	383,045	538,759
35-39	4,859,358	950,938	167,466	325,562	457,910
40-44	3,711,834	726,376	127,919	248,682	349,775
45-49	3,153,738	617,161	108,686	211,291	297,184
50-54	2,540,291	497,115	87,545	170,192	239,378
55-59	2,010,426	393,424	69,285	134,693	189,446
60-64	1,709,930	334,620	58,929	114,560	161,131
65-69	1,256,090	245,807	43,288	84,154	118,365
70-74	877,641	171,747	30,246	58,799	82,702
75-79	626,995	122,698	21,608	42,007	59,083
80-84	426,424	83,448	14,696	28,569	40,183
85 Y MAS	396,353	77,563	13,659	26,554	37,350
N. E.	522,392	102,228	18,003	34,999	49,226
TOTAL	86,222,123	16,872,983	2,971,439	5,776,625	8,124,919



Porcentaje de población por estado 1993





Localidades con mayor concentración de nivel alto medio en 1993

HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS DE CASA

(PARTE II)

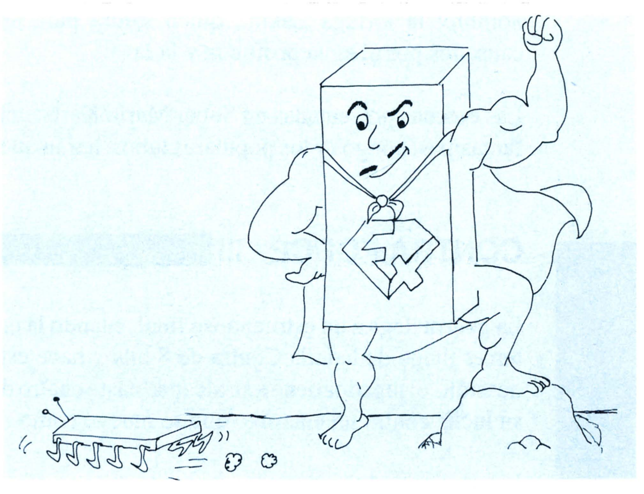
Ing. Gerardo Gómez Torres

Después de la aparición del Sistema Nintendo, surgieron otros, como el Sega Master y el Turbo Grafx 16; éste último supone ser de 16 bits, pero el procesador (léase cerebro del Sistema), es solo de 8 bits y la sección que controla los gráficos, es realmente la de 16 bits.

De éstos tres Sistemas, el de mayor éxito es, como todos sabemos, Nintendo, seguido por el Sega Master y por último, el Turbo Grafx. Posteriormente, con el lanzamiento al mercado de los Sistemas de 16 bits reales, como el Sega Genesis, el Sega Master quedó obsoleto rápidamente y en la actualidad ya no se fabrican nuevos juegos para el mismo. Turbo Grafx no ha tenido distribución en nuestro país, por lo que ha sido desplazado fácilmente por Nintendo. Este último, a pesar de tener buen respaldo por parte de los fabricantes de "software", tiene fuertes tendencias a desaparecer.

Hoy en día, los Sistemas que se disputan el mercado nacional son: el Sega Genesis, el Super Nintendo (ambos de 16 bits), y el Neo Geo, considerado un poco elitista por el elevado precio de sus juegos.

¿ Qué podemos esperar para 1993 ?



Además de la reciente aparición de la unidad de disco compacto (CD Rom), compatible con el Sistema Genesis, hay rumores muy fuertes de que la empresa Capcom lanzará al mercado la versión *"edición de campeones"* para el sistema Genesis, para el cual ya está anunciado su nuevo control de 6 botones, igual al profesional.

Se espera también que en cualquier momento, Nintendo lance al mercado un nuevo tipo de juegos, de los que se dice, contendrán un **"chip"** con la tecnología más moderna y avanzada. Este lanzamiento será conocido como **"Super FX"** y de él se espera un gran avance en lo que a gráficas se refiere, pues se comenta que formará parte de los juegos en tercera dimensión y que será algo realmente digno de verse, ya que por causa de éste proyecto, Nintendo atrasó para fines del año la presentación de su unidad de disco compacto, del que se rumora será de nada menos que **¡32 bits!**.

De acuerdo al futuro promisorio, en lo que a tecnología se refiere, y dentro del cual esperamos que surjan nuevos videojuegos, realmente novedosos en concepto, para que nos hagan pasar como hasta



ahora, infinidad de horas de entretenimiento sano y constructivo.

Con el presente escrito, damos por concluída la breve historia de los videojuegos para casa; no obstante, queremos invitarlos a participar en ésta columna. Escriba para manifestar sus inquietudes, sugerencias e ideas. Buscaremos la forma de responder a todas ellas, además de continuar comentando sobre las últimas novedades, tanto en México como en el extranjero, del fabuloso mundo de los juegos de video para casa. La dirección a donde puedes mandar tus cartas, es la que aparece en la sección denominada **Inter Buzón**.

NOVEDADES PARA CASA

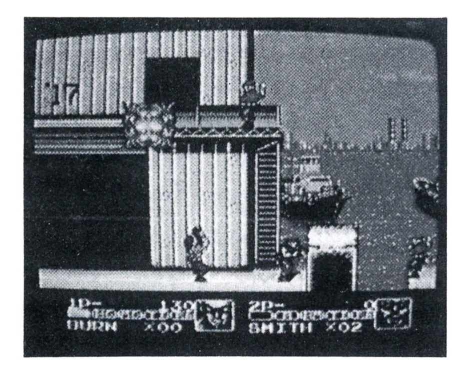


SUPER MARIO KARTS — SNES

Está usted cansado de un Super Mario que corre, salta, y vuela? ¡pues sepa que no es el único!; aún Mario, Luigi, Koopa Troopa y Bowser, necesitan un receso. En el juego Super Mario Kart de Nintendo, éstos personajes y sus amigos, se montan sobre las ruedas de Go-carts para vivir una emocionante carrera de acción y aventuras.

Los verdaderos Go-carts son pequeños, construídos con marco de tubos y casi pegados al suelo; sus motores son minúsculos en comparación a los de un automóvil normal, pero su poco peso los hace correr en la pista como locos. Super Mario Karts, ha logrado captar lo más dramático de la carrera, para presentar esas emociones en una atmósfera familiar. Las magníficas gráficas presentadas en el juego, dan realismo a los conocidos personajes de Super Mario. Un nuevo personaje surge en escena, su nombre: la tortuga Lakitu, quien saldrá para ayudarlo a salir de los problemas causados por el agua profunda y la lava.

Las escenas presentadas en Super Mario Karts: como las terribles plantas piraña, los fantasmas, hongos y los populares tubos, harán que el jugador se sienta como en casa.



CONTRA FORCE III — NES

La guerra llega a un estruendoso final, cuando la empresa Konami saca al mercado el tercer juego de batalla Contra de 8 bits y hace estragos sobre la tierra. Por primera ocasión, el jugador tiene a su alcance hasta cuatro diferentes comandos para respaldar su lucha contra un enemigo que se mueve como relámpago.

Las tácticas, el tiempo y los instintos de supervivencia son críticos en ésta lucha. El jugador debe planear cuidadosamente sus estrategias y seleccionar sus armas secretas, para poder resistir las docenas de ataques que se libran en los cinco nuevos niveles. Nunca tendrá otra oportunidad para participar en una guerra de tal magnitud, así que la opción es: enfrentar el reto de Contra Force, o sufrir una tormenta de arrepentimiento.

REGLAMENTO PARA EL FUNCIONAMIENTO DE ESTABLECIMIENTOS MERCANTILES Y CELEBRACION DE ESPECTACULOS PUBLICOS EN EL DISTRITO FEDERAL

LA ASAMBLEA DE REPRESENTANTES DEL DISTRITO FEDERAL, EN EJERCICIO DE LA FACULTAD QUE LE CONFIERE EL ARTICULO 73, FRACCION VI, BASE 3a. INCISO A) DE LA CONSTITUCION POLITICA DE LOS ESTADOS UNIDOS MEXICANOS: EXPIDE:

REGLAMENTO PARA EL FUNCIONAMIENTO DE ESTABLECIMIENTOS MERCANTILES Y CELEBRACION DE ESPECTACULOS PUBLICOS EN EL DISTRITO FEDERAL.

TITULO PRIMERO

DEL REGIMEN ADMINISTRATIVO DEL FUNCIONAMIENTO DE LOS ESTABLECIMIENTOS MERCANTILES Y LA CELEBRACION DE ESPECTACULOS PUBLICOS.

CAPITULO UNICO

DISPOSICIONES GENERALES

ARTICULO 1.- Las disposiciones del presente Reglamento son de interés público y aplicación general y tienen por objetivo regular el funcionamiento de los establecimientos mercantiles y la celebración de espactáculos públicos en el Distrito Federal.

ARTICULO 2.- Para los efectos de este Reglamento se entenderá por:

I. Departamento: El Departamento del Distrito Federal;
II. Delegación: a la Delegación del Departamento del Distrito Federal que corresponda;
III. Reglamento: el presente Ordenamiento;
IV. Establecimiento mercantil: el lugar en donde desarrolle sus actividades una negociación o empresa mercantil dedicada a la venta o alquiler de satisfactores o servicios, de acuerdo a las disposiciones del presente Reglamento;
V. Espectáculo público: a la función acto o evento que se celebra en un lugar determinado y al que se convoca al público fundamentalmente con fines de diversión o entretenimiento;
VI. Licencia: autorización que, cumplidos los requisitos administrativos establecidos en este Reglamento, emite la Delegación para que una persona física o moral pueda operar un establecimiento mercantil que la requiera;
VII. Permiso: la autorización que, cumplidos los requisitos administrativos establecidos en este Reglamento, emite la Delegación, para que una persona física o moral pueda realizar un espectáculo público o para operar en un evento determinado, alguno de los giros que requieren licencia;
VIII. Declaración de apertura: a la manifestación que deberá hacerse ante la Delegación para el inicio de actividades de los establecimientos mercantiles que no requieren de licencia para su funcionamiento, y;
IX. Giro: el tipo de actividad comercial que se desarrolla en un establecimiento mercantil.
ARTICULO 3.- Corresponde al Departamento:

I. Fijar los horarios de funcionamiento de los establecimientos mercantiles;
II. Ordenar la suspención de actividades, en fechas u horas determinadas, de los establecimientos mercantiles que operen algunos de los giros especialmente regulados, con el objeto de vigilar que no se altere el orden y la seguridad públicos.

En ambos casos expedirá el acuerdo respectivo que deberá publicarse en la Gaceta Oficial del Departamento y en dos de los diarios de mayor circulación.

ARTICULO 4. Son atribuciones de la Delegación:

I. Expedir licencias y permisos en los términos del presente Ordenamiento;
II. Recibir las declaraciones de apertura de los establecimientos mercantiles que no requieren de licencia para su funcionamiento;
III. Establecer un padrón de establecimientos mercantiles.
IV. Autorizar los precios y tarifas para el acceso a los espectáculos públicos.
V. Designar a los inspectores responsables de vigilar el desarrollo de los espectáculos públicos;
VI. Llevar a cabo las inspecciones y visitas a que se refiere el Reglamento;
VII. Aplicar las sanciones previstas en este Ordenamiento;
VIII. Substanciar el procedimiento de cancelación de licencias y permisos;
IX. Dictar la resolución que corresponda cuando se haya interpuesto el recurso de inconformidad, y
X. Las demás que señala el Reglamento.

ARTICULO 5. Para el funcionamiento de los establecimientos mercantiles y la realización de espectáculos públicos se deberá observar la Ley de Salud para el Distrito Federal y sus disposiciones reglamentarias.

ARTICULO 6. Requerirán de licencia de funcionamiento los establecimientos mercantiles que realicen las actividades señaladas en el Artículo 13 de este Ordenamiento. Los espectáculos públicos a que se refiere el Título Tercero requerirán de permiso para su celebración.

ARTICULO 7. Para los establecimientos mercantiles que no requieren licencia de funcionamiento, se deberá presentar ante la Delegación correspondiente la declaración de apertura para el inicio de operaciones, de acuerdo con el procedimiento contemplado en el Título Cuarto.

ARTICULO 8. Las actividades que se realicen en los establecimientos mercantiles a que se refiere el artículo



anterior, deberán sujetarse a las disposiciones generales y especiales, en su caso, contenidas en el presente Reglamento.

ARTICULO 9. La Delegación proporcionará gratuitamente a los interesados los formatos correspondientes a la solicitud de expedición de licencias o permisos y a la presentación de la declaración de apertura. Dichos formatos deberán ser lo suficientemente claros para su fácil llenado; asimismo, la Delegación brindará la asesoría y orientación que al respecto solicite el interesado.

ARTICULO 10. Cuando para el funcionamiento de un establecimiento mercantil o la celebración de un espectáculo público se requiera de la fijación o colocación de anuncios, en la misma solicitud de licencia o permiso de anuncios para que en un solo acto, previa satisfacción de los requisitos reglamentarios, se otorguen ambas autorizaciones.

ARTICULO 11. Los establecimientos mercantiles o espectáculos públicos que puedan deteriorar el medio ambiente o afectar el equilibrio ecológico, deberán contar, previamente a la solicitud de permiso o licencia o a la presentación de la declaración de apertura, con la evaluación al impacto ambiental que realice el Departamento, en los términos de los Artículos 9, Apartado B, Fracción XV, 28 y 34 de la Ley General del Equilibrio Ecológico y Protección al Ambiente.

ARTICULO 12. Para los efectos del artículo anterior los establecimientos mercantiles o espectáculos públicosque en su funcionamiento o realización, produzcan, emitan o generen ruido, vibraciones, energía térmica o lumínica, humos, polvos o gases, deberán cumplir con las normas técnicas que al efecto expida la Secretaria de Desarrollo Urbano y Ecología, y contar con la resolución emitida por el Departamento en la que se determine que las emisiones no rebasen los límites máximos permitidos en las normas técnicas y la periodicidad con que deberán hecerse las evaluaciones posteriores.

ARTICULO 13. Quedan sujetos al requisito de licencia de funcionamiento,única y exclusivamente los siguientes



giros y establecimientos mercantiles:

I.-Venta de bebidas alcohólicas en envase cerrado;

II.-Venta de bebidas alcohólicas al copeo;

III.-Cabarets, discotecas, peñas, salones de baile y salones de fiesta;

IV.-Establecimiento de hospedaje;

V.-Baños y albercas públicos;

VI.-Clubes y centros deportivos;

VII.-Salones de boliche y billar;

VIII.-Escuela de deporte, y

IX.-Juegos eléctricos, mecánicos, electromecánicos y de video.
ARTICULO 14. Los giros y establecimientos no contemplados en el artículo anterior no requerirán de licencia de funcionamiento, aun cuando tengan regulación específica en el presente Reglamento;
pero, en todo caso, deberán presentar la declaración de apertura correspondiente.

DE LOS JUEGOS MECANICOS, ELECTROMECANICOS, ELECTRONICOS Y DE VIDEO

ARTICULO 79, Los aparatos de juego mecánicos, electromecánicos, electrónicos y de video, funcionarán sujetándose a los siguientes requisitos:

1.-En los aparatos de juego mecánicos, electromecánicos y de video, se observarán las siguientes disposiciones:
A) Los locales respectivos deberán tener las condiciones que exige el Reglamento de Construcciones;

B) Los aparatos destinados a estos juegos podrán funcionar en locales específicamente dedicados a ese fin, previa autorización de la Delegación;

C) No podrán ubicarse a menos de 200 metros de escuelas de enseñanza de primeria y secundaria;

D) No podrá permitirse la entrada, en horarios escolares, a menores de 14 años los días de Lunes a Viernes, excepto en días festivos y periódos de vacaciones;

E) Las instrucciones para la operación de los aparatos deberán estar escritas en idioma español;

F) Se deberán bloquear las ranuras de los aparatos cuando éstos se encuentren fuera de servicio, a efecto de evitar que los usuarios depositen alguna moneda.

II.- En los casos de aparatos electromecánicos, se observarán las siguientes disposiciones:

A) Aquellos que funcionen en locales cerrados deberán tener entre sí, una distancia mínima de 90 centímetros para que el usuario los utilice cómodamente, y se garantice su seguridad y la de los espectadores;

B) Aquellos que se instalen en circos, ferias, kermeses y eventos similares, deberán mantener entre ellos una distancia prudente y requerirán para su funcionamiento de que se otorgue y acompañe a la solicitud de licencia o permiso respectivo, la responsiva de un ingeniero mecánico registrado como corresponsable en instalaciones, en términos de lo dispuesto en los artículos 44 Fracción III, inciso a), 45 Fracción III, 47 Fracción III y 59 Fracción III del Reglamento de Construcciones para el Distrito Federal;

C) Deberán someterse periódicamente a pruebas de resistencia, a fin de asegurar su funcionamiento a decuado.

ARTICULO 80. Son obligaciones de los titulares de las licencias de funcionamiento de los giros que se refiere esta sección:

I.-Solicitar a la Delegación la autorización de sus tarifas para la operación de las máquinas o aparatos;



II.-Tener a la vista del público la tarifa autorizada y duración del funcionamiento de las máquinas o aparatos y el horario de los establecimientos;

III.-Prohibir que se fume en el interior del local y se ingieran bebidas alcohólicas, y

IV.-Cuidar que el ruido generado por el funcionamiento de las máquinas o aparatos no rebase los niveles máximos permitidos, acatando al efecto las disposiciones de la autoridad competente.

TRANSITORIOS

PRIMERO.- El presente ordenamiento entrará en vigor al día siguiente de su publicación en la Gaceta Oficial del Departamento del Distrito Federal.

SEGUNDO.-Por ser de interés general, publíquese en el Diario Oficial de la Federación.

TERCERO.-En los términos de lo dispuesto por el Artículo Tercero Transitorio del Decreto que reforma y adiciona los artículos 73, 74, 79, 89, 110, 111 y 127 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, publicada en el Diario Oficial de lA Federeción, el 10 de agosto de 1987, queda abrogado el Reglamento General para Establecimientos Mercantiles y Espectáculos Públicos en el Distrito Federal de fecha 26 de enero de 1981 y todas aquellas disposiciones que se opongan al presente Reglamento.

CUARTO.-Publíquese en la Gaceta Oficial del Departamento del Distrito Federal.

SALON DE SESIONES DE LA PRIMERA ASAMBLEA DE REPRESENTANTES DEL DISTRITO FEDERAL, A 4 DE JULIO DE 1989.-José Antonio Padilla Segura, Representante, Presidente.-Rúbrica.-
Joaquín López Martínez, Representante, Secretario.-Rúbrica.-Justino Rosas Villegas, Representante, Secretario.-Rúbrica.





LA EMPRESA MEXEL ABRE OFICINAS EN MEXICO, D.F.

En fecha reciente, el conocido empresario mexicano Lic. Jacobo Shemaría, se vistió de gala para dar apertura sus nuevas oficinas de Mexel en la ciudad de México. A este evento fueron invitados algunos importantes personajes de la industria dedicada a los videojuegos y el entretenimiento. El Sr. Bill Rickett, de la empresa Dynamo, fue el encargado de cortar el listón que daba por inauguradas las flamantes oficinas.

Entre los invitados también se hicieron presentes algunos directivos de las empresas: McO' River, Capcom, Kiddie Rides, Atari, Sega, Williams, Taito; además de varios empresarios mexicanos, entre ellos, el Ing. Héctor Alvarado, de AUMI, S.A.; el Ing. José A. Macías, del Grupo E-4; y el Ing. Antonio Tello, representante de la revista Inter Video S.A.

El Lic. Shemaría se mostró complacido por la presencia de tan distinguidas personalidades, además de anunciar que muy pronto estarán nuevamente de fiesta para abrir similares oficinas en la ciudad de Guadalajara, Jalisco. ¡FELICIDADES JACOBO!



AMERICAN SAMMY DARA A CONOCER SUS NUEVOS PLANES

La empresa American Sammy acaba de transladar sus oficinas de California al gran Chicago, de la misma manera ha aprovechado la oportunidad para presentar al equipo de ejecutivos que estarán al frente de las nuevas oficinas y de quienes se esperan grandes logros, pues son personas de mucha experiencia en la industria del "Coin-up" (una buena parte de ellos trabajó con Taito America).



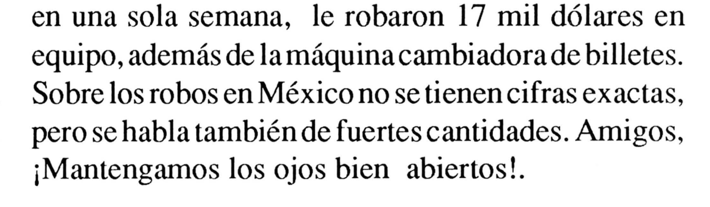
El presidente de American Sammy es el Sr. Yoshi Suzuki, y nuestro conocido amigo Emilio Cabrera ha sido designado para hacerle frente a la gran responsabilidad de las Ventas Internacionales. La empresa tiene entre sus planes, el utilizar la plataforma que ofrecerá la Expo ACME 93' en Las Vegas, para dar a conocer sus nuevos productos al mercado.

La nueva dirección de American Sammy Corp. es: 901 Cambridge Dr. , Elk Grove-Village, IL 60007. Teléfono 708) 364-9787; FAX 708) 364-9831.

CONTINUAN LOS ROBOS DE MAQUINAS Y TABLETAS EN RUTAS DE ESTADOS UNIDOS y MEXICO

Aunque usted no lo crea, los robos de máquinas y tabletas han seguido proliferando a lo largo de los Estados Unidos y México. Esta perturbante situación ha estado afectando los estados de California y Nueva York, en los Estados Unidos; y en casi todas las regiones del territorio nacional.

Los asaltantes son selectivos en lo que roban, principalmente andan en busca del Street Fighter II edición de campeones y de los sistemas Neo Geo. De acuerdo a las informaciones, a veces se llevan la máquina completa, y en otras, sólo cargan con las tabletas o la caja del dinero. Uno de los operadores afectados comentó que los robos habían dejado de suceder, pero que ahora están volviendo en una forma más agresiva.
Por ejemplo, en California, un operador reportó que



en una sola semana, le robaron 17 mil dólares en equipo, además de la máquina cambiadora de billetes. Sobre los robos en México no se tienen cifras exactas, pero se habla también de fuertes cantidades. Amigos, ¡Mantengamos los ojos bien abiertos!.



ESPECTACULAR EXPO "ACME 93' " EN LAS VEGAS

En la ciudad de Las Vegas, NV, se estará llevando a cabo una de las exposiciones más aclamadas por todos aquellos interesados en conocer lo último y lo mejor de la industria de las máquinas operadas por monedas.
Al cierre de nuestra edición, 97% de los espacios destinados para la exhibición de máquinas y nuevos productos estaban vendidos; esta señal nos indica con claridad lo que podemos esperar en éste majestuoso evento internacional.

El hotel Hilton ha sido elegido por los organizadores, como sede para el hospedaje de los miles de invitados que llegarán de diversas naciones del mundo. De allí saldrán diariamente autobuses especiales para conducirlos al Centro de Convenciones del hotel Sands, donde estarán ubicadas las salas de exhibición y se llevarán a efecto los Seminarios.

La revista Inter Video estará presente en el evento para entrevistar a algunas personalidades y recoger información valiosa para compartir con todos nuestros lectores en México.

Nos vemos en el Show de ACME 93
del 11 al 13 de marzo, en las Vegas, Nevada.

CELEBRADA LA TOMA DE PROTESTA A LOS DIRIGENTES DE LA FENAPPROVI

Leticia Velázquez

El sábado 28 de Noviembre de 1992, se llevó a cabo la toma de protesta de los Señores, Juan Espinoza Ortíz, Salvador Patlani, Ricardo Ruíz López y Edmundo Valay Guzmán, misma que estuvo a cargo del Lic. Alberto Mechiga García, representante personal del Senador Manuel Aguilera Gómez.

A ésta reunión asistió un número considerable de socios, aunque no todos los que están afiliados a ésta Federación, dado a que las condiciones del lugar solo permitía la presencia de un grupo limitado de personas. En representación del Senador Manuel Aguilera Gómez, estuvo el Lic. Alberto Menchiga García, además, asistieron al evento otras distinguidas personalidades, entre los que destacaron, el Ing. Carlos González Arriaga, representante a la Segunda Asamblea del Distrito Federal, el Lic. Arturo García, el Ing. Fernando Nava, el Lic. Moisés Espinoza y la Lic. Beatríz Martínez Sánchez.

Durante la actividad, el presidente de FENAPPROVI, Sr. carlos Martínez Sánchez, expresó su inquietud por los propietarios y profesionales del videojuego, ante la entrada a nuestro país del Tratado de Libre Comercio, por lo cual le solicitó al Ing. Fernando Nava que ahondara sobre el asunto, quien reconoció que gracias a la labor de los profesionales y operadores del videojuego, los fabricantes han podido sacar su producto al mercado y crecer como lo han hecho hasta ahora, "motivo por el cual tenemos que estar muy unidos con la Federación y con todos sus progresos".

Enfatizó también la importancia de la industria del videojuego, como productora de fuentes de trabajo. En cuanto al Tratado de Libre Comercio señaló: "La industria del videojuego puede quedar a un lado ante la importancia del capital norteamericano, por lo cual es necesario unirse para defender el patrimonio de los operadores, propietarios y profesionales del videojuego; de ésta manera se puede propiciar a que los norteamericanos

para defender el patrimonio que es de nuestros hijos".

Enseguida tomó la palabra el Lic. Carlos Martínez, quien expresó: "vamos a demostrarle al gobierno de la república y a los dirigentes del Distrito Federal, que nosotros, bien organizados como profesionistas de ésta rama, vamos a defender hombro a hombro éste problema. Esta inquietud la haremos saber al propio Regente de la ciudad por medio del Senador Manuel Aguilera, a través de su representante personal, Lic. Alberto Mechiga García".



Juan Espinoza, Carlos González, Carlos Martínez, Ricardo Ruíz, Salvador Patlani y Edmundo Valay

trabajen con nosotros, sin quitarnos de nuestros puestos".

Posteriormente tomó la palabra el Secretario de Organización de FENAPPROVI y presidente de AMOEVIS, Sr. Juan Espinoza Ortíz, quien expresó: "ante la organización y capacidad económica del capital norteamericano, hay que manejarnos lo mejor que podamos, y lo mejor que podemos hacer es unirnos en torno a la Federación y a las Asociaciones, trabajando arduamente para la defensa de nuestro patrimonio".
El Sr. Edmundo Valay Guzmán, Secretario de Trabajos y Conflictos de FENAPPROVI y presidente de AMOVAC, intervino posteriormente para subrayar la importancia que tiene la unidad, para que el TLC no afecte el patrimonio de los operadores del videojuego.

La siguiente intervención corrió a cargo del Sr. salvador Patlani, presidente de AMOMEAC, quien expresó a la audiencia su benepácito por la asistencia de los presentes a la Toma de Protesta de los directivos de FENAPPROVI; "los presentes, manifestó, tenemos realmente un interés, porque dependemos muchos el cien por ciento de nuestros ingresos del videojuego, pues es el sustento de nuestros hijos"; así mismo destacó la importancia del evento que había reunido a todas las Asociaciones del Distrito Federal del Videojuego, en torno a tan significativo acto.

El siguiente participante, Sr. Ricardo Ruíz López, Secretario de Comunicación Social de FENAPPROVI y presidente de AMPOJEM, exhortó a los presentes a "luchar juntos y unidos, por los espacios que tanto trabajo nos ha costado ganar. Vamos a demostrarle a los norteamericanos que también nosotros somos profesionales y que también podemos hacer las cosas como se debe. Vamos a defender y dignificar nuestro trabajo, que es el videojuego. Señores, yo les pido, les exhorto a que todos juntos, hombro a hombro...
y con nuestras familias, luchemos

Posteriormente, el representante personal del Senador y presidente del PRI en el Distrito Federal, Manuel Aguilera Gómez, hizo la Toma de Protesta a los directivos de FENAPPROVI. Seguido del acto, el Lic. Carlos Martínez, presidente de la Federación, señaló: "El presente acto constituye un importante logro al esfuerzo que hemos hecho durante varios años; por un lado, en la unión de las Asociaciones mencionadas, hemos conformado una sola agrupación bajo el nombre de FENAPPROVI, la que se adhiere a la dirigencia de un gran Priísta". Por otra parte, también manifestó su apoyo incondicional, además de su participación y colaboración en la actividad partidísta al Senador Manuel Aguilera, dirigente del PRI en el D.F. y a Carlos González Arriaga, coordinador del Foro de Profesionales y Técnicos del Distrito Federal.



Juan Espinoza, Carlos Martínez, Edmundo Valay y Salvador Patlani

De igual manera, Martínez solicitó el apoyo solidario a los representantes asambleístas que se encontraban en el lugar y al Senador Manuel Aguilera, para que se evitara que la industria del videojuego, constituída por técnicos, profesionales y operadores mexicanos, sea desplazada por el capital norteamericano ante la inminente puesta en marcha del Tratado de Libre Comercio, puesto que es una importante fuente de trabajo en nuestro país.

El Lic. Martínez solicitó además, el apoyo de los representantes asambleístas y en especial del Ing. González Arriaga, "para que se continúe trabajando en forma legal y se defienda la actividad del entretenimiento del videojuego". Se dirigió al representante personal del Senador, Lic. Mechiga, para que haga saber de todas éstas peticiones al Sr. Regente de la ciudad, Manuel Camacho Solís, para que tenga conocimiento de la problemática e indique a quien corresponda su solución.

Por último, el Lic. Martínez manifestó su compromiso, al recibir el nombramiento de representantes de la Federación. "Tengo el deber de velar por los intereses de cada uno de ustedes, y manifiesto nuestro deseo de obtener los permisos necesarios para que se nos permita trabajar sin presión alguna por parte de las autoridades delegacionales que intervienen en el desarrollo de nuestro trabajo".

Finalizó su discurso dirigiéndose al Ing. Carlos González Arriaga, para reiterarle su solicitud de que sus peticiones sean escuchadas por la dirigencia nacional del PRI, así como al líder del partido en el Distrito Federal, Senador Manuel Aguilera Gómez.

A continuación intervino el Ing. Carlos González, quien reconoció la labor que están haciendo los directivos de la FENAPPROVI, junto con sus asociados, por profesionalizar el campo del comercio de la diversión. Señaló que tras una seria reflexión, considera que a través del videojuego, los niños obtienen no solo diversión,



Lic. Carlos Martínez, Pte. de FENAPROVI y Juan Espinoza Srio

sino también una destreza manual. Es una ventaja para el niño que su primer acercamiento a las máquinas sea el videojuego y no la computadora. Además, "los operadores, profesionales y técnicos del videojuego, hacen un trabajo de justicia social, pues los niños de clase media y alta tienen dinero y en su casa, toda la tarde y todo el día juegan sus Nintendos; mientras que los niños que no tienen esa posibilidad, se van con ustedes. Ustedes están contribuyendo en cierta manera, para que no haya esa diferencia de capacitación y de diversión en nuestro querido país.

Finalmente, exhortó a la audiencia a ser respetuosos de los reglamentos y de lo que solicitan tanto la ciudadanía como los padres de familia.

A continuación, el Lic. Mechiga García, se comprometió a hacerle saber al Senador sobre las demandas de los dirigentes de la FENAPPROVI. Tocó al Lic. Arriaga dirigir el acto de clausura, deseando éxito a todos los participantes del evento.

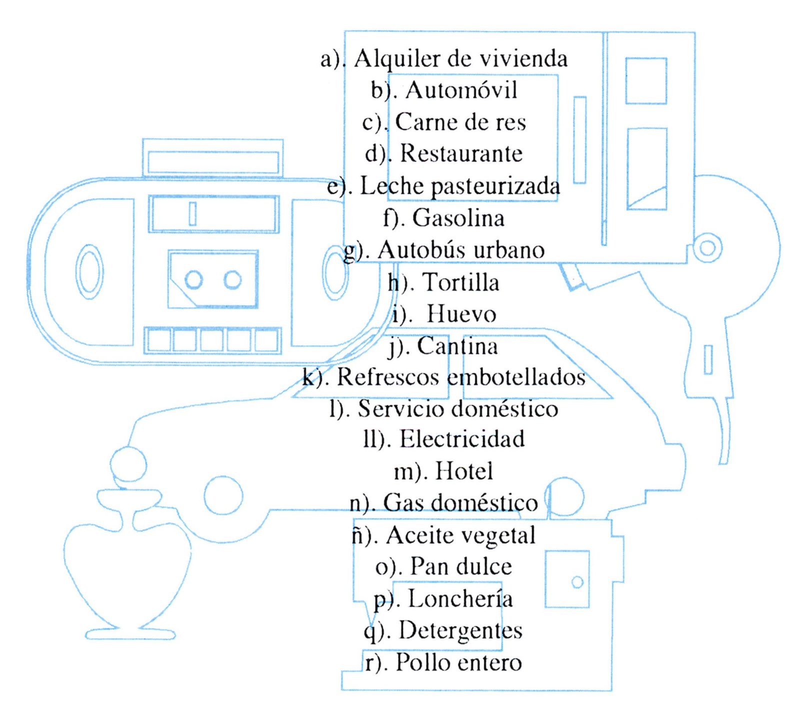


Indice nacional de precios al consumidor

(parte II) J.C.C.

En ésta ocasión estaremos hablando del Indice Nacional de Precios al Consumidor, principalmente sobre la manera de interpretarlo y calcular las variaciones porcentuales para diferentes períodos. Intentaremos explicar la forma en que se debe calcular y su cobertura.

La bondad de un índice de precios depende de la extensión de su cobertura, de la fidelidad y la oportunidad en la recopilación de los precios en los diferentes mercados. Para determinar el consumo familiar, se llevaron a cabo encuestas a nivel nacional, acerca de los productos y servicios que consumen las familias mexicanas; es decir, el primer paso para la formulación del índice, es la determinación del consumo de bienes y servicios de los consumidores en sus diversos niveles de ingresos. Estas encuestas arrojaron que aproximadamente son 650 los productos genéricos (concepto de consumo más elemental), entre los cuales las familias distribuyen su gasto. A continuación presentamos una lista de los productos genéricos en los que más gastan las familias de México.



a). Alquiler de vivienda
b). Automóvil
c). Carne de res
d). Restaurante
e). Leche pasteurizada
f). Gasolina
g). Autobús urbano
h). Tortilla
i). Huevo
j). Cantina
k). Refrescos embotellados
l). Servicio doméstico
ll). Electricidad
m). Hotel
n). Gas doméstico
ñ). Aceite vegetal
o). Pan dulce
p). Lonchería
q). Detergentes
r). Pollo entero

De la misma forma se tienen que considerar todas la regiones, para que todos los consumidores del país estén representados. En el caso del Indice Nacional de Precios al Consumidor, son 35 las ciudades seleccionadas, considerando técnicas de muestreo que toman en consideración el tamaño de cada localidad. De éstas, son 12 las ciudades con más de 200 mil habitantes, 14 con población entre 60 y 200 mil y las últimas 9, representan ciudades con población que oscila entre los 20 y los 60 mil.

En el siguiente número les hablaremos sobre la importancia que estima tener cada producto, dentro de los distintos artículos que componen el gasto, es decir, cuánto dinero de su gasto total destina cada consumidor para algunos artículos, dependiendo de su importancia y necesidades.

SUPER SHOW 93´

EXPOSICION INTERNACIONAL DE MAQUINAS OPERADAS POR MONEDAS

INTEGRATE AL FUTURO

Como en las exposiciones de AMOA, ACME y IAAPA en los Estados Unidos, ENADA en Italia y "THE SHOW" en Londres, Inglaterra, ahora en México se llevará a cabo el "SUPER SHOW 93´", Exposición Internacional de Máquinas Operadas por Monedas.

Del 13 al 16 de Mayo, en el Palacio Mundial de las Ferias de la ciudad de México, se darán cita tanto fabricantes como distribuidores de máquinas operadas por monedas, así como accesorios y componentes de las mismas:

VIDEOJUEGOS
MAQUINAS PIN BALL
SINFONOLAS
JUEGOS DE DESTREZA
KIDDIE RIDES
CANDADOS Y DISPOSITIVOS DE SEGURIDAD
MONITORES
MECANISMOS Y CONTADORES DE MONEDAS
MAQUINAS VENDEDORAS DE AUTOSERVICIOS

SUPER SHOW 93´ se plantea como un importante Foro ANUAL DE PROMOCION Y CONCERTACION DE NEGOCIOS para la industria de las máquinas operadas por monedas con proyección internacional.

CENTRO DE EXPOSICIONES

Contaremos con más de 3,800 metros cuadrados de área de exhibición en tres niveles, teniendo como sede el edificio del Palacio Mundial de las Ferias, ubicado en la calle de La Fragua Nº 4, en la colonia Tabacalera de la ciudad de México, D.F. (a una cuadra del monumento a la Revolución).

Dichas instalaciones presentan una alta calidad en el escenario y los servicios, como: cajeros automáticos, salas para la concertación de negocios, restaurantes, teléfonos, FAX, etc. Enclavado en la Zona Centro de la ciudad, cuanta con una inigualable ubicación, excelentes vías de comunicación, así como hoteles y restaurantes de prestigio cercanos.

MESAS DE TRABAJO

Con la finalidad de procurar la integración entre los empresarios de la industria de las máquinas operadas por monedas, se realizarán 4 mesas de trabajo en torno a la problemática, posibilidades, desarrollo y situación actual de la industria, temas de interés nacional e internacional que tienen como finalidad, plantear acciones conjuntas que permitan cumplir con objetivos concretos.

TEMATICA

MESA 1
LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS ANTE LA ESTRUCTURA JURIDICA MEXICANA

1.1 Impuestos Federales y Municipales.
1.2 Reglamentación de la Operación en el Distrito Federal y demás Estados de la república.
1.3 Leyes federales de: Aduanas, R.T.C. , Registro de Marcas, Derechos de Autor.
1.4 Representatividad.

MESA 2
INTEGRACION DE LA INDUSTRIA DE LAS MAQUINAS OPERADAS POR MONEDAS

2.1 Competencia desleal Nacional e Internacional.
2.2 Integración de la Cadena Productiva.
2.3 Representatividad.
2.4 Fuentes de Financiamiento y Desarrollo de Estrategias de Mercadotecnia.

MESA 3
RELACIONES INTERNACIONALES

3.1 Derechos de Autor.
3.2 Espectativas ante la Apertura de Mercados.

MESA 4
LA INDUSTRIA DE LAS MAQUINAS OPERADAS POR MONEDAS COMO UN ELEMENTO DE DESARROLLO E INTEGRACION SOCIAL

4.1 La Industria de las Máquinas Operadas por Monedas como elemento de Seguridad Social y Fuente de Empleos.
4.2 La Industria de las Máquinas Operadas por Monedas en el Desarrollo de habilidades psicomotrices del Individuo.
4.3 Realización de actividades que promuevan el Desarrollo de la Comunidad.

Estas Mesas de Trabajo concluirán con una sesión plenaria, que tendrá como finalidad obtener un documento, el cual será dado a conocer ante los diferentes medios de comunicación, asociaciones nacionales e internacionales, así como a las autoridades competentes.

Podrán participar en éstas Mesas de Trabajo, todas aquellas empresas dedicadas al negocio de las máquinas operadas por monedas, que participen como expositores en el evento.

CARACTERISTICAS DE LOS STANDS

- PAREDES DE PANELART CON PERFILES DE ALUMINIO

- CONTACTO DOBLE POLARIZADO CON 110 VCA.

- ANTEPECHO CON EL NOMBRE DE LA EMPRESA

- SISTEMA DE ILUMINACION A TRAVES DE LAMPARAS "SLIM-LINE" O SPOTS

- MEDIDAS:

A. 4 x 3 Mts. = 12 Mts.2	C. 5 x 2 Mts. = 10 Mts.2
B. 3 x 3 Mts. = 9 Mts.2	D. 6 x 3 Mts. = 18 Mts.2

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

	FECHA	HORARIO
MESAS DE TRABAJO	12 de Mayo	10:00 a 14:00 Hrs.
COMIDA		14:00 a 16:00 Hrs.
MESAS DE TRABAJO		16:00 a 19:00 Hrs.
SESION PLENARIA	13 de Mayo	10:00 Hrs.



MONTAJE	11-12 de Mayo	8:00 a 24:00 Hrs.
INAUGURACION	13 de Mayo	17:00 Hrs.
CLAUSURA	16 de Mayo	20:00 Hrs.

HORARIOS DE VISITA 11:00 A 20:00 Hrs.
COSTOS: N$600.00 por metro cuadrado de área de exhibición, más 10% de I.V.A.

INTEGRATE AL FUTURO
PARTICIPA EN
SUPER SHOW 93´
EXPOSICION INTERNACIONAL DE MAQUINAS OPERADAS POR MONEDAS
DESARROLLO INDUSTRIAL EJECUTIVO S.A. DE C.V.
BOULEVARD ISLA DE LA CONCEPCION Nº 82 1º PISO
PRADO VALLEJO, TLALNEPANTLA EDO. DE MEXICO
TEL. 392 - 61-71 FAX 389- 58-92



El conocido empresario mexicano, Sr. Venancio Tapia, visitó recientemente la Cd.de Venice, California, donde estableció relación amistsa con el 7 veces Mr. Olimpia, Sr. Arnold Swartsnegger, artista de cine ampliamente conocido luego de sus taquilleras películas, "Terminator" y "Comando". El viaje a los Estados Unidos fue parte de su gira promocional al evento nacional Mister Video Musculo `93, que se llevará a cabo el día 28 de marzo de 1993, en el teatro Ferrocarrilero de la Cd. de México.

TUTIVOCALES ®

Arq. Luis Carrillo

1. P _ Q _ _ T _ T _
2. R _ G _ L _ C _ _ N
3. S _ _ V _ C _ T _
4. T _ M P _ Q _ _ Ñ _
5. C _ _ T L _ C _ _

* Encuentre las vocales que faltan.

¡ENCUENTRE LAS 20 PALABRAS OCULTAS EN ESTE LABERINTO!

O R A S S H J U E M L L N G
B S A C C H A L L E N G E U
H U B I H I I N O F A V O R
D N E F Z G H N I J A K L L
M S T L L P O N O G R T S S
O E U U B C O D E B F A A G
G T R R M M C C P P I I L L
E U T E S B O A O O T R E S
H O L L E S L E L B U O D G
O O E A A C D E E F O O D F
M O S T R E E T E C E R A L
B U Z R U D H A U D A C I O
R J C O N T R A I O P P U O
E K L M O J H V B C E G S H

SOLUCIONES DEL NUMERO ANTERIOR

TUTIVOCALES ®

1. CONSECUTIVO
2. AGRICULTURA
3. BODEGUITA
4. DUPLICADORES
5. EULALIO

■	■	■	1 C	2 O	3 L	4 I	N	■	■	5 T	6 L	7 C
■	■	8 R	H	L	O	C	■	9 M	10 I	R	A	R
11 C	R	I	A	■	■	12 A	13 R	A	C	E	L	I
A	■	14 A	N	15 A	16	R	O	N	I	C	O	■
17 P	18 I	N	■	19 P	A	I	T	O	■	E	■	20 C
21 C	U	■	22 E	A	E	■	23 O	L	24 A	■	25 P	A
26 O	D	I	A	R	■	27 R	■	28 O	S	C	A	R
29 M	I	■	30 O	T	31 C	A	V	■	A	■	32 R	T
■	33 C	34 A	S	■	■	35 L	E	I	■	36 R	E	O
37 M	A	L	■	38 N	■	39 U	N	I	40 D	O	■	N
U	■	41 P	42 U	E	43 R	T	E	■	44 A	E	45 L	■
D	■	46 A	B	O	T	O	N	47 A	R	■	48 R	E
O	■	■	■	■	49 P	R	O	T	A	A	A	■



Lo más NUEVO
y lo MEJOR
en:
Video Challenge
CHAMPION
STREET FIGHTER II
EDITION
STAR WARS
GRAND PRIX STAR
JALECO
Wacky Gator
Equipo profesional
de entretenimiento
para clubes privado,
simuladores redemtion
o destreza, video juegos,
monitores, refacciones y más.
Le asesoramos para que
arme su negocio completo.
Video Challege S.A. de C.V.
Chilpancingo 9-102, Col Condesa,
06100, México, D.F.
Tels. 564-5182, 564-6017, Fax 564-5079.
Featuring
Quality
Coin Doors
and Validators
from
COIN
CONTROLS
SHOOT TO WIN!
BIG BERTHA
GOAL
Gottlieb
CUE BALL WIZARD



El Faje perfecto

Por: Luis Carrillo

La empresa Líder en cinturonología en América Latina, con calidad de exportación, presenta su revolucionaria **"LINEA TLC"** (tremenda libertad pa´ la cintura), elaborada con materiales tan resistentes y elásticos como los criterios burocráticos.

ESCOJA USTED ENTRE NUESTROS MODERNOS CINTURONES

MODELO FISCAL:
Tiene por hebilla un bello sello de hule con el nombre completo del causante (comenzando con el apellido paterno, después el materno, y por último el nombre; y naturalmente el RFC del causante como homoclave y todo. Además trae compartimientos especiales para las mil copias fotostáticas del alta, que usted necesita cada semana. También viene equipado con diez docenas de aspirinas de importación (de las buenas) y su botella de agua de importación (también de la buena), y un "yo-yo" pa´que juegue toda la mañana mientras espera en la cola. Por último, viene incluido un tremendo puñal "made in Japan", para que se haga el "harakiri" si le llegan los inspectores.

MODELO TAURINO:
Diseñado especialmente para controlar las actividades eróticas de las parejas "demasiado



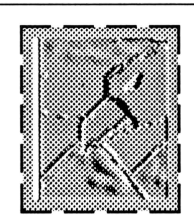
electrónica (en el modelo femenino), cuando la vejiga llega al 99.3 % de su capacidad. Y "Del # 2", que abre la revolucionaria hebilla sensora, cuando el intestino grueso se pone "grueso".

MODELO PEATON:
Con compartimientos especiales para los boletos del metro, para la "morralla" (ya ve que nunca hay cambio) y gancho especial para sujetarse al tubo del vehículo y poder tener las manos libres pa´ lo que pudiera ofrecerse. Además, su resistente hebilla de seguridad, sujetará sus pantalones con más tenacidad que un político el poder, evitando pérdidas mayores en los cotidianos asaltos.

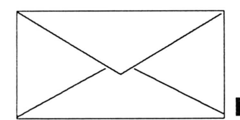
MODELO EJECUTIVO:
Elaborado con pieles de animales en peligro de extinción. Equipado con teléfono celular y "Vip" conectado vía satélite. Trae su Código Fiscal Actualizado, y su Ley Federal del Trabajo, espacio para 80 tarjetas de crédito, 20 chequeras y caja fuerte para efectivo. También cuenta con su exclusiva agenda computarizada, calendario perpetuo y computadora lasser. Cuenta con compartimiento refrigerado para diez cajetillas de cigarros, frasco de píldora vs. úlcera, paquete de cápsulas vs. "stress", y naturalmente, paquete de preservativos vs. Sida.

BUSQUE NUESTROS ELEGANTES CINTURONES EN LAS TIENDAS DE PRESTIGIO Y ANDE SIEMPRE BIEN FAJADO.

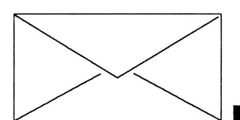
Escriba a nuestra redacción y haga llegar sus opiniones, dudas o sugerencias.



EDITORIAL INTER-VIDEO, S.A.
Av. Rio Consulado 262,
Col. 7 de Noviembre,
07840, México, D.F.
Tel. 771-2323, Fax 771-2257







Estimados amigos de Inter Video:
Antes que nada, quiero felicitarlos por su revista, pues ya hacía falta un medio impreso que nos ayudara a conocer mejor la industria en la que estamos trabajando. Por otra parte, quisiera preguntarles si existe un reglamento sobre la operación de máquinas de videojuegos en el Distrito Federal, ya que muchas personas me han dicho que sí lo hay, pero otras me aseguran que no es verdad; la verdad es que yo ya no se que creer.

Atte. Eloy Hernández
Iztapalapa, D.F.

Estimado Sr. Hernández:
En el Distrito Federal existe efectivamente un reglamento que norma la operación de las máquinas de videojuegos, mismo que fue publicado en el año de 1989. Como hemos considerado de vital importancia que todos conozcan éste reglamento, lo estamos reproduciendo casi en su totalidad en la sección de la revista titulada Inter De-Todo.

Señores de Inter Video:
Estoy por comprar una nueva máquina, pero no estoy seguro qué juego me conviene más, si el Mortal Kombat o el de Neo Geo llamado Fatal Fury 2; ¿ ustedes cuál me recomiendan?.

Atte. Pedro Gallardo
Puebla, Puebla

Estimado Sr. Gallardo:
Los juegos que usted nos menciona vienen precedidos de muy buena reputación, y es difícil para nosotros decirle cuál de los dos es mejor, pues ambos están trayendo excelentes resultados económicos. Tal vez lo más importante sea considerar el tiempo de recuperación de cada uno, pero esto varía de acuerdo a la ubicación de la máquina y de la clientela que usted tenga.

Si los jugadores que llegan a su negocio son mayores de 16 años, le recomendamos el juego Mortal Kombat; pero si su edad es menor, entonces le convendría adquirir el juego Fatal Fury 2. No obstante, hay que reconocer que en

la mayoría de los casos, ambos gustarán a personas de cualquier edad.

Señores editores de Inter Video:
Hace Algunos días leí en un prestigiado periódico, que se va a publicar el Primer Reglamento de Videojuegos en la República Mexicana, y que eso sucederá en el estado de Chiapas. ¿ Qué hay de cierto en ello?.

Arturo Cárdenas
Tapachula, Chiapas

Estimado Sr. Cárdenas:
En casi toda la República Mexicana existen ya reglamentos para la operación de máquinas de videojuegos, pensamos que pudo haber un error en la redacción de tal artículo, pues de ninguna manera se puede hblar de que será el primer reglamento. Estamos investigando el caso particular del estado de Chiapas y en uno de los próximos números de la revista se lo haremos saber.

Señores editores:
La presente tiene el fín de preguntarles ¿dónde debo de adquirir mis máquinas y accesorios?, ya que ustedes deben saber cuáles son los mejores lugares para comprar.

Esteban Palomares
Azcapozalco, D.F.

Estimado Sr. palomares:
Nuestra respuesta es: donde usted reciba la mejor atención y asesoría. Pero justamente para eso existe nuestra revista, ya que si usted no está conforme con el lugar en donde actualmente hace sus compras, en las páginas de Inter Video encontrará los nombres y direcciones de los principales distribuidores de todo lo relacionado con la industria de las máquinas operadas por monedas.



SI TIENE ALGO RELACIONADO A LOS VIDEOJUEGOS YA USADO Y QUE NO NECESITA, ¡ANUNCIELO GRATUITAMENTE EN NUESTRA REVISTA! Y MILES DE LECTORES SABRAN LO QUE USTED TIENE Y DESEA NEGOCIAR.

¡LLAMENOS HOY MISMO!

Política de Inter Video para los anuncios gratuitos:

a). Los anuncios gratuitos están reservados únicamente para particulares que no se dedican a la compra-venta.

b). No se aceptan números telefónicos con extensión.

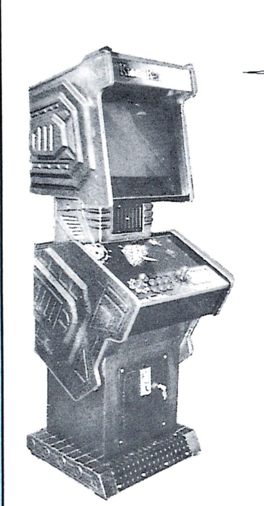
c). No se permite incluír nombres ni direcciones.

d). El texto del anuncio gratuito puede tener un máximo de 20 palabras.

e). El teléfono para colocar su anuncio gratuito, es el (771-2323), de lunes a viernes de 10:00 a 18:00 Hrs.



Fernando Iglesias Calderon Retorno 2 No. 3 Loc. «A»,
Col. Jardin Balbuena, 15900, México, D.F.
Tels. 785-0301, 784-4486, 784-3750, 785-1318, Fax 785-1237.



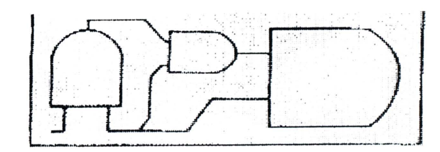
FATAL FURY II

NEO-GEO

Mejores precios de contado en:
Monitores
Fuentes de poder
PC board (juegos)
Botones
Palancas
y todo para que arme su propia máquina a precios de competencia

SERVICIO, CALIDAD Y SERIEDAD.

• SOLO •
MAYORISTAS

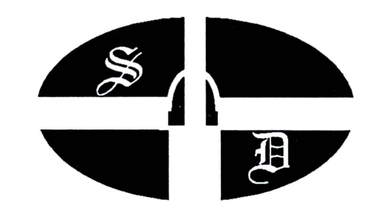


10 años de experiencia a su servicio.

Kits de conversión para sistemos caseros, timers, programadores de monedas y sistemas computarizados*.

Atendemos pedidos foraneos
Tel y Fax. 355-7049.
At'n. personal del
Ing. Gerardo Gómez T.

Lunes a Viernes 10:00 a 17:00
Sábados 9:00 a 13:00
***Diseño único en el mercado.**



SISTEMAS DIGITALES

MAQUINAS PROFESIONALES
DE LA MEJOR CALIDAD EN EL MERCADO

Máquinas de 20" y 25"

Tarjetas y reparaciones en general reparación y servicio a los mejores precios del mercado

Usted puede encontrar los mejores Hit's en video juegos del momento

ATENCION A MAYORISTAS

Matriz:
Laboratorio y ventas
Leona Vicario No. 101,
Col. Emiliano Zapata,
Jojutla, Mor., tel 206-87

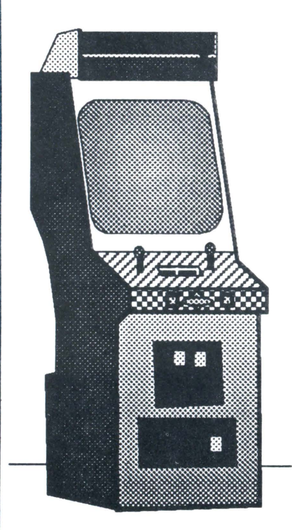
Ventas:
Av. Gilberto Figueroa
No. 416-A
Puente de Ixtla, Mor.

Ventas:
Av. Transal No. 201,
Col. Pensador Mexicano,
Mexico, D.F., Tel. 751-9210

Sala de exposición:
Tianguis Municipal,
Col. Centro, Tel. 232-52

INTER CLASIFICADOS

ATENCION HUAUCHINANGO, PUE.



No viaje al D.F.

Video Games Burbujas le ofrece todo para sus video juegos desde un botón hasta máquinas completas.

Venta, servicio, reparación y adapataciones.

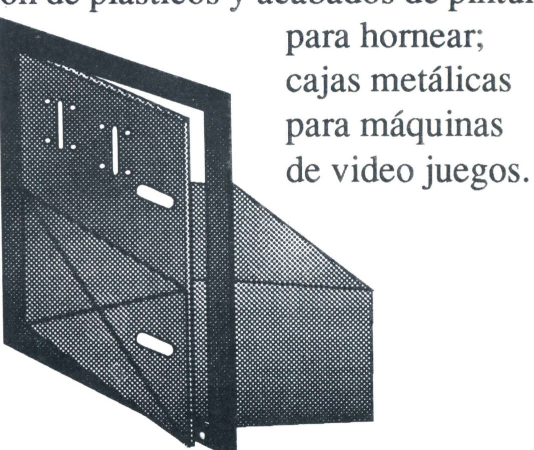
Distribuidor autorizado de AUMI S.A. de C.V.

Estamos a sus órdenes en:

Hidalgo # 35
Huauchinango, Pue.

GOBA

Fabricación de piezas, troquelados de inyección de plásticos y acabados de pintura para hornear; cajas metálicas para máquinas de video juegos.



Aluminio 452
Col. 20 de Noviembre
México, D.F.

Tel. 789-6931

VEESYJA

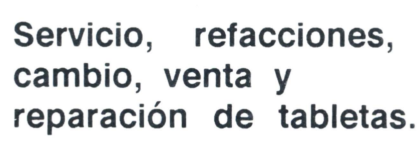
VIDEO DIVERSION

TODO LO RELACIONADO PARA VIDEOJUEGOS

Sra. Elsa Morales de De la Rosa.



Representante exclusivo en Cd. Sahagun, de E4 (Empresa Especializada en Entretenimiento) y AUMI (Autocontrol Microconputarizado).



Servicio, refacciones, cambio, venta y reparación de tabletas.

Calle 9 No. 21 «A», Col. I.M.S.S., Cd. Sahagun, Hgo.
Tel. 91596 317-02.

VIDEO JUEGOS CHRISMO



Contamos con un amplio surtido y con los mejores éxitos del momento.

Además tenemos los mejores precios, amplio surtido en refacciones y servicios

Entrega inmediata y la más alta calidad en México.

VISITANOS EN TEXCOCO No. 218
COL. CLAVERIA O LLAMA A LOS
TEL. 396 5056, 341 7944, 341 5082,
FAX 341 5131



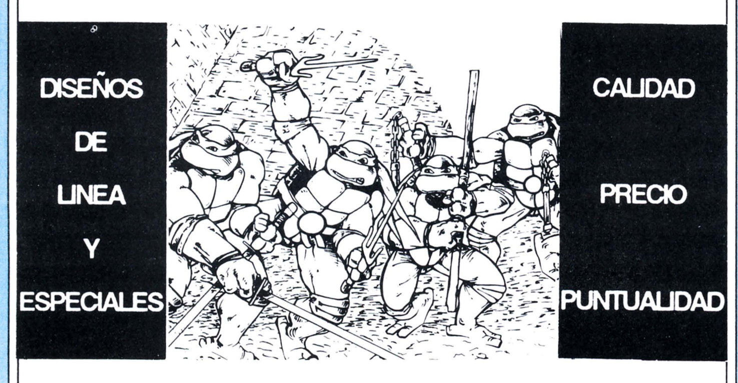
TAMBIEN EN NOGAL No. 43 E
COL. SANTA MARIA LA RIVERA
TEL. 566 2330 Y 705 3026
FAX 705 2855

Y AHORA TAMBIEN EN NUESTRA
NUEVA SUCURSAL SAN LUIS
POTOSI No. 124 COL ROMA
TEL. 564 4281, 5748664, 574 5672
574 4987 Y 574 0159

REPARAMOS EL MISMO DIA SUS TABLETAS

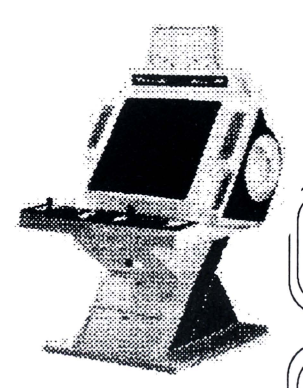
SERIGRAFIAS

FABRICANTES Y OPERADORES
Ponemos a sus órdenes serigrafías
en acrílico para tableros y copetes



ARPEL ARTICULOS PROMOCIONALES Y PAPELERIA
754 - 32 - 88

OSVIC **Sistemas Electronicos de Video**



Incremente sus ingresos invirtiendo en la mejor cálidad y tecnología.

Servicio y venta de equipos, sistemas y refacciones
* Conversiones *

SF II Delta III
Mortal Kombat
Heroes del Mundo
Arte de las Peleas
* Neo-Geo*

Reparación de:
Nintendo, Super Nintendo, Sega, Neo-Geo y tabletas profesionales.
* Marca Registrada *

Belisario Dominguez no. 133,
Col. Azcapotzalco, 02000, México, D.F.
Tel. 561-7346, Tel.Fax 352-1730.



ZAZ Video

MAQUINA COMPLETA N$ 1'900.00

Monitor 20" N$ 730.00 Fuente P. Chow N$ 120.00
Botòn N$ 3.00 Cableado N$ 43.00 Chapas N$ 14.00

Monitor 19" Goldstar N$ 705.00
Fuente Goldstar N$ 105.00

MORTAL KOMBAT
Todas la versiones del champion

Neo-Geo, Heroes del Mundo, Arte de las peleas, Fatal Fury 2 y lo más nuevo.

José Ma. Vigil No. 6, Col. Tacubaya
entre parque Lira y Av. Jalisco, México, D.F.
Tel/Fax 271-0287.

MAQUINITAS DE HACER DINERO

VIDEO JUEGOS NEW STAR DE MEXICO
¡¡¡ LLAMENOS SOMOS FABRICANTES !!!

Refacciones y accesorios, maquinas profesionales, maquinas multijuegos, novedad, calidad y mejores precios, juegos novedosos

OFERTAS CADA MES

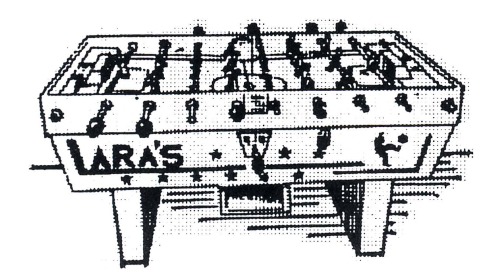


Neo-Geo, Family y Nintendo
Convertimos su Street Fighter a Champion Edition

AV. GUERRERO No. 1345 ZONA CENTRO FRENTE ANTIGUO BLANCO IRAPUATO, GTO.	AV. CONVENCION SUR 509 FRENTE A CENTRAL CAMIONERA COL. LAS AMERICAS AGUASCALIENTES, AGS.

TEL: 91 (462) 68703

FUTBOLITOS
LARA'S



Tenemos varios modelos con la mejor calidad a los mejores precios.

Surtimos a toda la República Mexicana.

Calz. de Tlalpan 843, Col. Postal
(Entre Metro Xola y Villa de Cortez)

Tel. 590-5890.
Fax 579-5890

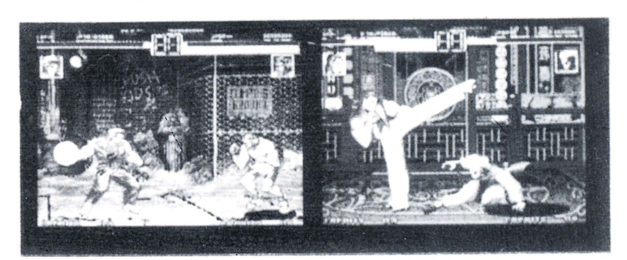
SERIGRAFIAS DE MEXICO
ATENCION

A TODOS LOS FABRICANTES DE MAQUINAS DE VIDEOJUEGOS

Fabricamos todo Tipo de Serigrafias para sus Maquinas

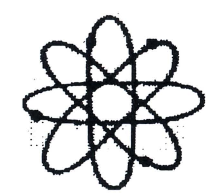
GABINETES DE LA MAS ALTA CALIDAD

Todo a la Medida de sus Necesidades y y a los Mejores Precios



LLAME NOSOTROS VAMOS

TEL. 684 6986
FAX. 573 1744

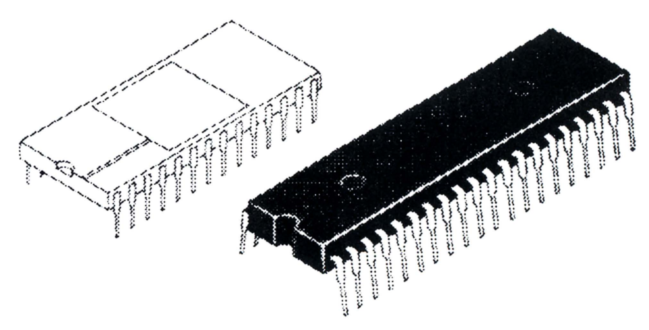


ARTELEC, S.A. DE C.V.
Artículos Electrónicos, S.A. de C.V.

Desde una resistencia hasta Microcontroladores

Importación Directa de: Memorias 1, 2 y 4 megas.
Gal's, Pal's, C'mos, Ttl's, Microprocesadores y todos los semiconductores que necesita para sus videojuegos y conversiones.

Únicos en servicio y precio.
Surtimos a toda la República.
A sus órdenes en:
Dr. Erazo No. 85-101, Col. Doctores
06720, México, D.F.
Tel. y Fax 588-0818.





MORTAL KOMBAT, de Midway Manufacturing Co.

Con personajes más poderosos; más movimientos secretos; más profundidad; mayor control; y con lo más avanzado en gráficos digitalizados del mercado.
! Vale la pena pelear por éste videojuego!

MORTAL KOMBAT reta a uno o dos jugadores a tener una experiencia con lo último en artes marciales. En una apartada isla, siete de los mejores guerreros del mundo se han reunido para probar sus mortales técnicas de pelea. Cada uno compite con todo un arsenal de movimientos poderosos y secretos con sus contrincantes, luego con el guerrero mutante de cuatro brazos llamado Goro; y finalmente con Shang-Tsung, el oponente supremo de la isla.

El juego presenta un deslumbrante despliegue de gráficos digitalizados, fondos multidimensionales y sonido con efectos especiales. MORTAL KOMBAT también incluye un switch para controlar los niveles de violencia y hacer los mejores diagnósticos con facilidad.

El desafío con mayor realismo en el mercado, es sin duda MORTAL KOMBAT. La competencia tendrá que reconocerlo.

Distribuido en México por MEXEL. Av Washington 55, Guadalajara, Jal. Tel.(91-3) 650-15-15. FAX 650-1308